Ereb Altor

Barbia



Drakar och Demoner

EN ÄVENTYRSMODUL TILL EXPERT

SIRATSIAS VITA FORMELBOK

"Sjuhundra år i tystnad och ensamhet
Sjuhundra år i avlägsenhet och hemlighet
Sjuhundra år av studier och begrundande

En tid av lugn; utan fruktan
En tid av undran inför kommande tider
under sjuhundra år av skrivelser
på den magiska vita formelbokens sidor

Snart stundar en tid för svunnen trolldom
en tid för en världs undergång
Eller en världs begynnelse?
Ty hjälpen är ej fjärran
Den är ej stor och stark
Den är ej liten och svag
Utan den är liten och stark
för de få som försöker rädda det
som var och det som är, från det som blir

Vad är makt utan att ha något att ha makt över?"

KONSTRUKTION: Marcus Thorell

REDIGERING: Olle Sahlin,

GRAFISK FORM: Stefan Thulin, Håkan Ackegård

ORIGINAL: Håkan ackegård, Marcus Thorell

PRODUKTION: Nils Gullikson

ILLUSTRATIONER: Håkan Ackegård, Christine Ahlenbäck, Mats Öhrman, Tony Darwiche

OMSLAG: Ken Kelly

KARTOR: Ann-Sofie Qvarnström

PROVSPELARE: Magnus Karlström, Dan Edholm, Per Askenteg, Mattias Hjerppe, Mathias Thorell, Franz Unosson, Marcus Thorell & Johan Köhler med The African Dominoe Guild

TACK TILL: far Lars-Håkan Thorell, bror Mathias Thorell, Anders Blixt, Thomas Gunnarsson

REPRO: Hagbergs Repro

TRYCK: Tryckproduktion, Västerås, 1989

"Hoppas inte utan tvivel Tvivla inte utan hopp. Vänta det värsta Hoppas det bästa."

FÖRORD

Detta äventyr utspelar sig långt norrut i Ereb i ett land som kallas Barbia. Ett land som, trots dess storlek, lätt glöms bort som ett stort, öde och förhållandevis kallt område. Både folket och landet verkar ogästvänligt. Folkets ogästvänlighet beror på dess isolering på det öppna landets grässlätter, där barbarerna under seklernas gång alltid har levt ett fritt liv. Generation efter generation har dundrat fram över de hårt betrampade grässlätterna. Där fruktas det okända. Där fruktas det nya och det obeprövade.

Ett av de första intrycken av landet är att där saknas magi och äventyr, men det är en förutfattad mening som snart kommer att slås undan. Ty när man börjar studera landet närmare upptäcker man att det fullständigt genomsyras av hemligheter och oförklarlig magi.

Under det senaste seklet har man nästan lyckats ena alla de små kungadömena i landet under en kejsare, med namnet Yddris (Yxhammer). Men fortfarande finns det många fristående kungar, nomader och jägare som inte har anslutit sig till kejsaren. Däribland en stor, krigisk organisation som kallar sig Klan Tridor.

Kampanjmodulen ägnar sig främst åt en större händelse — själva äventyret med samma namn. Här finns dock gott om möjligheter för att spela fristående äventyr. Dels kan man skapa egna, dels kan man dela upp hela äventyret eller spela de äventyrsuppslag som finns omnämda i slutet av modulen.

Äventyret skiljer sig en del från rollspelsäventyr i övrigt. Här handlar det inte bara om att tjäna ära och rikedom, här handlar det om att hjälpa en region, kanske ett land och till och med en värld, som ligger vid domedagsklyftans rand. En knappt märkbar fara smyger sig långsamt fram, och skuggan faller tungt och sträcker ut sig som den eviga nattens mörker. Den sluter sig sakta kring folket och snaran, som har skapats av den undersköna häxmästarinnan Siratsia, slingrar sig runt det förblindade folkets hals.

Här hittar du den klassiska intrigen med det onda och det goda, fast framställt på ett annorlunda sätt. Goda rollpersoner kanske förstör det som är gott och tvärtom. De ställs inför stora moraliska frågor. Spåren efter det ondas och det godas kamp är inte lätta att följa på rätt sätt. Spåren korsas och förvrängs.

Äventyret rekommenderas till mycket erfarna spelare, rollpersoner såväl som spelledare. Rollpersonerna bör vara skickliga att hantera sina vapen, sin magi men framför allt måste spelarna använda sin intelligens! Du som är spelledare måste vara erfaren så att du kan hantera och modifiera äventyret efter rollpersonernas och spelarnas styrka. Du bör kunna utnyttja fiendens förmågor och skicklighet på bästa sätt, och du ska kunna göra något roligt av de möten som inträffar så att spelet blir omväxlande och medryckande.

För att kunna få ut så mycket som möjligt bör du läsa hela äventyret mycket noggrant! Första gången du läser det kommer du förmodligen att ha ett antal obesvarade frågor. Kanske har du löst frågorna då du har läst igenom äventyret ett par gånger till. För att ha glädje av det ska du kunna hantera Drakar och Demoners regler, veta vad som står var i äventyrshäftet och kunna modifiera händelserna så att det varken blir för svårt eller för lätt för spelarna och deras rollpersoner. En bra spelkampanj beror ofta på en väl förberedd SL! Det kan vara svårt för dig att modifiera äventyret på lämpligt sätt. Därför kan du förslagsvis pröva spelarnas rollpersoner på vissa delar av det för att lära känna dem närmare. Detta är dock en osäker metod eftersom slumpen ibland spelar en sådan stor roll, men kan ge en god insikt i spelbalansen. Du ska också veta vilken version av äventyret du vill använda dig av. Den största frågan som du måste ta ställning till är om Siratsia ska vara god eller ond. Äventyrets gång är ungefär detsamma för båda versionerna, men utgången blir helt annorlunda. Kommer rollpersonerna att hjälpa eller stjälpa regionens chans att räddas från allt ont? Kommer de någonsin att få svar på den frågan? Du vet, förhoppningsvis.

För att kunna spela äventyret måste du också ha tillgång till Drakar och Demoners grundregler och Expertreglerna. Du bör dessutom ha tillgång till Gigantreglerna och Monsterböckerna, och det gör inget om du har tillgång till tidigare utgivna äventyr och de regler och annat som har publicerats i Sinkadus.

RÅD FÖR IMPROVISATION

Delar av äventyret är skrivna så att de direkt kan läsas upp för spelarna. För att få det mer levande kan du antingen lära dig beskrivningarna utantill, eller improvisera efter äventyrets riktlinjer. Om du undviker att läsa innantill är det omöjligt för spelarna att avgöra om du improviserar eller inte.

När du improviserar måste du försöka beskriva så målande och levande som möjligt! Skapa dig en egen inre bild över situationen och beskriv den för spelarna, som i sin tur får översätta dina ord till sina egna inre bilder. Använd gärna figurer, skisser, bilder och ljudeffekter som du kan skapa själv. Kom ihåg att du ska beskriva rollpersonernas fem sinnen för spelarna, så att de vet vad deras rollpersoner ser, hör, luktar, smakar och känner. En del rollpersoner har ett sjätte sinne, färdigheten Upptäcka fara, som kan beskrivas för spelaren för att få reda på rollpersonens känslostämning. Många spelledare fastnar för enbart den visuella beskrivningen, som förvisso vanligen är den viktigaste, men om de andra sinnenas upplevelser skildras får rollspelet en utökad dimension.

Tänk på att man normalt inte spelar i realtid. Många spelare blir väldigt otåliga när spelledaren börjar beskriva något. Låt inte spelarna förstöra din beskrivning genom att vara stressade och otåliga utan anledning. När ni använder er av realtid bör beskrivningarna vara mycket kortfattade, eller också kan du räkna bort den tid det tar för spelledaren att beskriva något.

Strider behöver inte beskrivas noggrant. Genom att inte göra det i detalj får man en större känsla av action. Efter varje SR kan du göra en sammanfattning över vad som skedde. Genom att sammanfatta händelseförloppet kan du och spelarna upptäcka vad som var realistiskt och vad som inte var det.

Många spelare blir förvirrade då de får en beskrivning av en plats eller ett område. När en rollperson stiger in i ett rum kan du göra så här. Rita upp en skiss som visar rummets storlek. Markera möbler och ting som förekommer där inne och medan du gör det, säger du kortfattat vad det är, till exempel "en byrå med tre lådor, en stol, en stol till, ett skåp" etc. Sedan markerar du var det finns några eventuella varelser som syns omedelbart. Därefter beskriver du rummet så detaljerat som du anser att rollpersonerna kan se det i en snabb översikt. Om någon rollperson undersöker något, eller tittar efter noggrannare kan du beskriva ännu detaljrikare och slå dolda tärningar för rollpersonernas färdighet i Finna dolda ting. Om de bara springer rakt igenom rummet kan beskrivningen tunnas ut ordentligt. Likaså om det uppstår oväntade stridigheter kan området beskrivas utan detaljer.

BARBIA

BARBIAS HISTORIA

Årtalen räknas från profeten Odos tid. Dvs samma tideräkning som allmänt används i Altors värld (fO=före Odo och eO=efter Odo). Den historia som presenteras här är den som är intressant för regionen och äventyren som utspelar sig i Barbia. Den historiska bakgrunden för grundäventyrets huvudperson, Siratsia, finns beskriven i avsnittet *Siratsias vita formelbok*. I den här kronologiska beskrivningen nämns dock viktiga årtal i hennes historia.

FÖRHISTORISK TID

GUDARNAS VREDE — KATASTROFERNAS TID

Alad-Arch, den redan då kolossala draken, tog sin tillflykt undan naturkatastroferna. Alad-Arch flög från drakarnas arkipelag till sin grotta i Edeginbergen för att påbörja sin långa väntan. Under drakarnas, för den här tidsålderns sista storråd, tilldelades han en uppgift, ett uppdrag inför nästa tidsera.

Efter katastroferna och kaostiden uppstod en ny värld. Gudarna började om på nytt. De nya intelligenta varelserna tog sina första osäkra och vacklande steg ut i den orörda världen.

STENÅLDER 9000-3500 FO

Hjordar av djur dundrade fram över de ändlösa vidderna och i deras spår kom några av de första alverna för att bosätta sig i området. Mot slutet av stenåldern hade alverna ett väl utvecklat samhälle i den del av Silverbladsskogen de kallar Månskensskogen.

Människorna anlände. De hade begränsad kunskap om jordbruk, och var beroende av jakt och fiske. De lärde sig snart att hålla sig med husdjur. Människan levde nära traktens alver av vilka de lärde sig om naturen. Sedan kom svartfolken. De började dominera Barbias högland och människorna levde i ständig fruktan för de destruktiva, och av naturen ondsinta varelserna. Ständiga krig utspelades mellan människorna och svartfolken.

BRONSÅLDER 3500-1500 FO

Barbarerna tvingades bosätta sig i större byar om 200-300 invånare för att ha en chans att försvara sig mot svartfolken, som ökade i antal och utveckling. Till slut tvingades barbarerna bygga försvarsanläggningar och organisera större utrensningsaktioner. Ibland valdes kungar och härförare, men deras makt var starkt begränsad. Liksom förr, nu och alltid har barbarernas frihetslängtan varit stor, vilket medför svårigheter för en kejsare att kunna styra sitt folk.

Redan tidigt dyrkade barbarerna gudar som var knutna till naturen. Naturdyrkan och icke så ringa vidskepelse gjorde att de få alver barbarerna konfronterades med möttes med stor respekt.

CA 3000 ALVERNAS ISOLERING

Alverna insåg att de inte kunde leva i harmoni med människorna, vilka skiljer sig från alverna genom sitt sätt att tänka och leva. Visserligen hade nordbarbarerna och alverna ett likartat förhållande till naturen, vilket var den betydande orsaken till att de två kulturerna till en början höll samman.

Istället för att bygga byar för att skydda sig mot svartfolken, höll sig alverna djupt inne i Silverbladsskogen, där de framgångsrikt lyckades försvara sig.

Svartfolkshorder röjde omkring i Silverbladsskogens sydvästra delar, och skövlade en stor del av den. Krig mellan de två folken rasade med märkbara förluster för båda sidor, dock än så länge främst på svartfolkens.

CA 2400 BABORS BEGYNNELSE

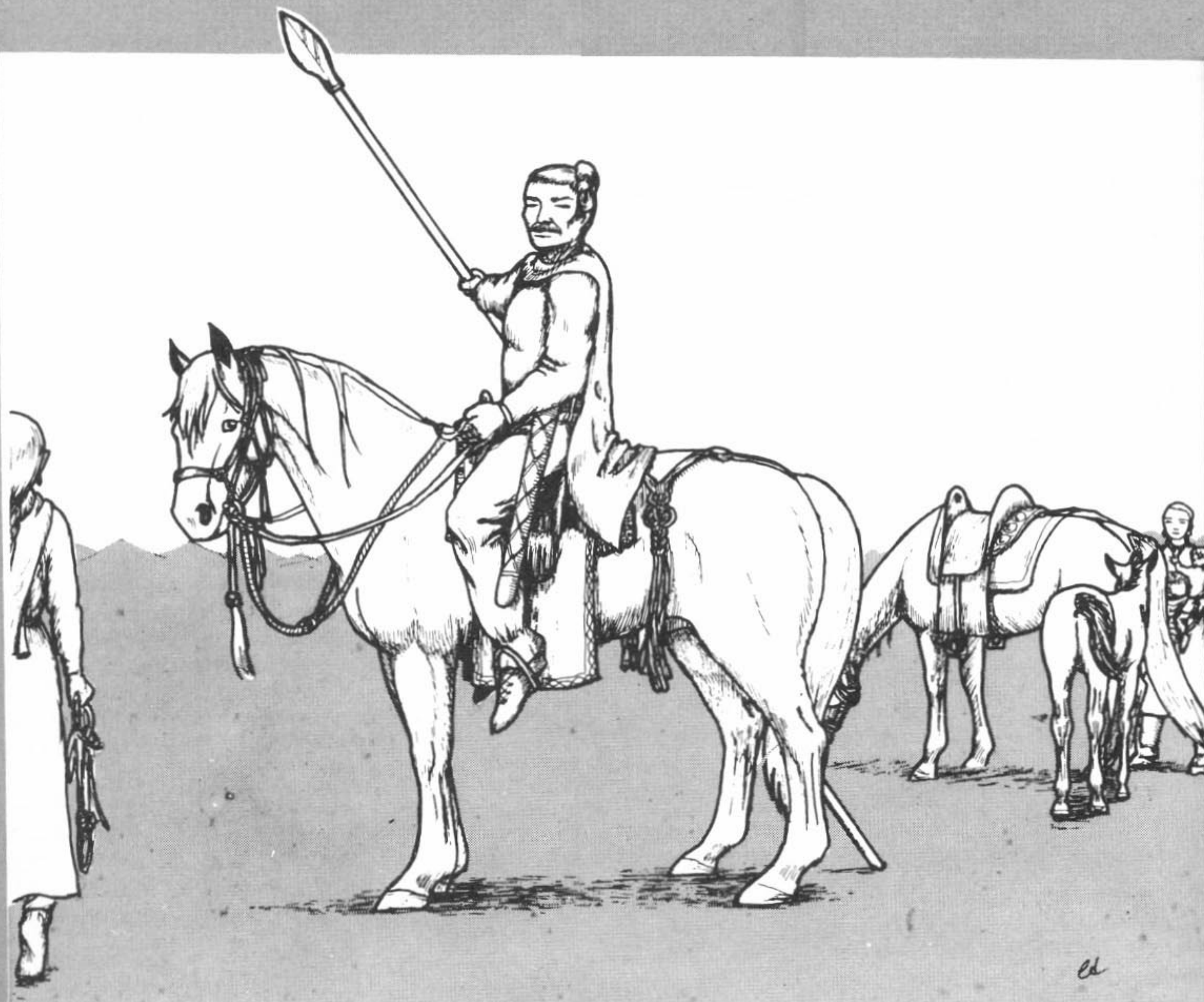
Nu började en by växa upp som kom att få stor betydelse i framtiden. Byn, som kom att bära namnet Babor, låg i Ardibuktens inre nordöstra del, där den breda floden Vatnatra har sitt utlopp.

CA 1500 EMIGRATIONEN

Under slutet av bronsåldern utvandrade flera barbarstammar som kände sig lockade av Nargurs skogar. Emigranterna utövade sedan tidigt jordbruk och mycket jakt. Man menade att skogen bjöd på bättre livsmöjligheter än vad den alltför ofta frusna slättmarken gjorde. Det utvandrade folket kom att kallas howather. Barbia blev glesare befolkat och flera svartfolksstammar kunde breda ut sig.

KOLONISATIONSTIDEN 1500-1080 FO

Sjöfarten utvecklades och kolonister utvandrade från högkulturerna i söder. Högkulturen nådde barbarriket och handelskontakter etablerades.



Barbarriket Barbia tog form. Nordbarbarerna jagade bort svartfolken från höglandet för att de ville driva sina boskapshjordar över slätterna utan att behöva frukta dem.

Byn Babor blev till en stad av sten med höga stadsmurar. Kontakterna med andra högkulturer var fortfarande ganska dåliga, vilket medförde en långsam utveckling.

Höglandet användes som betesmarker, och som stolta nomader förde invånarna sina väldiga hjordar över de vida slätterna. Barbarerna började dra gränser och att betrakta områden som sina egna. Detta bidrog emellertid till krig som ofta fick alltför blodig utgång. Fejderna kunde pågå länge, ibland ända tills den ena parten blev helt utplånad.

De hatade svartfolken gömde sig i Nargurs skogar, för att hastigt bli uppschasade bland Nidabergen. En stor mängd svartfolk flydde in i Silverbladsskogens yttre delar. Några gömde sig i dunkla hålor djupt inne i Edretchbergets allra mörkaste grottor och snart blev Edretch ett centrum för de svartfolksstammar som krigade mot alverna i den närliggande skogen.

CA 1300 FO ALAD-ARCH VAKNAR

Efter årtusendens vila vaknade den kolossala draken Alad-Arch. Den fruktade draken höll sig mestadels i sin grotta i Edeginbergen.

1215 FO ALVERNA EMIGRERAR

Under de föregående seklen hade svartfolkens krig mot alverna trappats upp. Inte minst bidrog svartfolkens högsäte, Edretch, med framgångsrika segrar för det grymma folket. Många kvadratmil av Silverbladsskogens södra delar blev utplånade, och svartfolken närmade sig alvernas hem i Månskensskogen. Mycken sorg mötte alverna under seklens gång, och mer sorg drabbade dem så länge de stannade i sina hem. Plötsligt en stilla vinternatt, då fullmånens sken reflekterades i snön och isens otaliga kristaller glimmade i stjärnornas tindrande ljus, emigrerade alverna över det frusna havet norr om alvskogarna.

Efter en tid nådde emigranterna frusna regioner som de bosatte sig i och började omformas till frostalver; folket som är lika tidlöst — men lika skiftande — som den eviga glaciärens is.

Från och med den dagen stod Månskensskogen orörd i sitt välvårdade skick, och genom alvernas sorg förskönades skogen ytterligare och skänktes evigt liv. Alla som vandrade genom den fann den mycket vacker och ljus. Långa och raka stammar med grå-silverlik bark sträckte sig upp mot taket av gyllene trädkronor, vars blad skiftade i grönaktigt guld och silver. Undervegetationen var mycket gles och lämnade stora områden bevuxna av mjuk, yvig, silvergrön mossa. När

fullmånen sken blev skogen som förtrollad och reflekterade månens och stjärnornas ljus på ett sätt som tycktes få hela skogen att verka självlysande. Svunnen alvsång från förfluten tid ljöd mellan trädstammarna, och kunde höras långväga som från en vacker och klagande sorgevisa.

Svartfolken blev först förvirrade och smått rädda när alverna försvann bara över en natt. Till en början misstänkte de att alverna försökte med en av sina krigslister. Ovissheten vändes snart till förtjusning då de upptäckte alvernas flykt och därmed sin slutgiltiga seger. De började befolka skogen och skövlade alvernas verk, ända tills en natt när fullmånen återigen förtrollade skogen. Det svartfolk som den natten befann sig där inne försvann därmed spårlöst.

Av skräck håller sig Edretchs folk borta från den förtrollade alvskogen.

1128 FO KRISTALLPELAREN UPPTÄCKS

Högt uppe bland Vindtopparnas högsta berg fann en nyfiken expedition av människor en enorm pelare av blå kristall. Pelaren sträckte sig högt mot himlen och vindarna betedde sig mycket egendomligt kring kristallpelaren.

Expeditionen slog sig ner och började dyrka pelaren. Ett inföTT, primitivt bergsfolk gillade inte nykomlingarna, och ett mindre krig utspelade sig.

Ingen kände ännu till kristallpelarens hemlighet.

HÄRARNAS TID 1080-950 FO

Ett kejsardöme uppstod bland de sydligare länderna. Det var det mäktiga Jorpagna som började ta form.

I söder (öster om Jorpagna) pågick det Krunska kriget. Många av höglandets barbarer och Nargurs folk hjälpte de krigande hynsolgerna, som var gamla fränder till nordbarbarerna. Hynsolgerna segrade.

Genom kriget spred sig söderns civilisation till barbarerna i Nargurs skogar och även till höglandet uppe i norr.

Babor fick därmed en stabil handel med andra högkulturer. De exporterade boskap och hudar till länder över hela Ereb och till och med långt bortom dessa. Under somrarna, när sjöfarten var behaglig, anlände skepp från avlägsna länder till Babor.

Höglandet kallades officiellt för det norra barbarriket Barbia, och Babor ansågs som rikets huvudstad. Inbördeskrigen blev sällan allmänt kända och ytligt verkade landet enat, starkt och fredligt. Babors invånare bestod mestadels av barbarstammar som förlorat sina markområden och utländska köpmän som handlade med barbarstammarna. Babors härskare utropades som landets kejsare. Kejsarens makt var dock begränsad till Babor och den angränsande regionen. Kejsaren av Barbia försökte hålla noggrann kontroll över den handel som skedde genom Babor. Detta ogillades av köpmännen och kejsaren tvingades vara mycket försiktig för att inte få mer än sin regeringstid förkortad.

Ingen imponerande sjöfart utvecklades dock. Barbarerna var uppvuxna på hästryggen, och därför reste de hellre på land än till havs. Havet var något som man hyste stor respekt för, och respekt vänds lätt till fruktan hos vidskepliga folk.

Dock fanns det några som föll för havets lockelser och under den här tiden befolkades övärlden i Ardibukten. Folket kallade sig för habuloner och öarna fick namn efter dessa. Viss piratverksamhet utvecklades i bukten.

Edretchs svartfolk frodades i berg som var koppärrade av otaliga grottor. De började utveckla ett samhälle.

998 FO BYPROJEKTET SI-NEL

En by vid namn Si-nel skulle byggas vid västkusten på samma breddgrad som Edretch. Byggnadsexpeditionen (med en del byggmästare från andra länder) försvann spårlöst. Svartfolket vid Edretch gjorde sin första stora räd mot civilisationen och lyckades erövra en hel del materiel och förfinade verktyg.

En vidskeplig skräck mot att upprätta fasta boningar spred sig som en löpeld över landet. Man menade att expeditionen slukades av jorden, eftersom man inte kunde finna några spår efter den.

KEJSARTIDEN 950-600 FO

Kejsardömet Jorpagnas storhetstid. Ingen av Barbias barbarer ville ansluta sig till Jorpagna. Barbarerna såg kejsardömet som ett försvagat och bräckligt rike. Oroligheterna mellan barbarerna och Jorpagnas folk tilltog i styrka, vilket inte alls var bra för Babors handel.

912 FO GRAFFERBURGSMÖTET

Kejsar Thamsul I kallade barbarerna till rådsmöte. Talesmän representerade hövdingar bland annat från Nargurs skogsbarbarer, barbarer från höglandet och Babor. Talesmannen för skogsfolket kallade Thamsul för "en söderns hund och kärring", vilket innebar att den ärekränkta kejsaren drog ut i fält. Nargurs folk fick stöd av andra barbarstammar, och inte minst av höglandsbarbarerna. Handelsmännen och kejsaren i Babor visste att kriget försämrade landets handel med omvärlden. Kejsarens försök att förhindra kriget misslyckades då hans makt inte betydde något alls för höglandets nomader, som menade att om de inte hjälpte sina vänner skymfade de sin stolthet. Mycket mer hände inte, utom att hatet mot Thamsul och Jorpagna tilltog i styrka under de sekler krigen pågick.

När Barbia var försvagat genom kriget passade svartfolk på att genomföra plundringståg allt längre bort från Edretch.

CA 700 FO KRIGSSLUTET OCH NORDBARBARERNAS ISOLERING

Kriget trappades ner på grund av utmattning. Det var inte minst påfrestande för Barbias krigare att ta sig ända ner till Jorpagnas gränsområden för att utkämpa bataljer. Trots vana ryttare var krigarna utmattade efter ritten, som ibland kunde ta flera månader! Howatherna blev kraftigt försvagade och deras land krigshärjades hårt. Kriget slutade och till nordbarbarernas stora förskräckelse började howatherna handla med Jorpagna. Nordbarbarerna kunde inte förstå sina fränders plötsliga omvändning. Barbias folk tyckte att howatherna förrådde sig själva. Under ett möte år 681 fO, som höll på att få blodig utgång, sa en vis howathhövding följande till Barbias härförare:

"Jag förstår om ni fortfarande hyser hatiska känslor gentemot Jorpagna som bringat så mycket sorg. Därför

förstår jag mycket väl varför ni hyser agg emot oss då jag och mitt folk slutit fred med det mäktiga Jorpagna. Vårt folk är tacksamt för ert oumbärliga stöd, och vi vill inte att någon fiendskap ska växa upp mellan oss bröder. Om ni hade bott i det land där vi lever skulle ni förstå oss bättre. Många av era krigare har sett vilken förödelse kriget medfört, och de har hjälplöst sett alla oskyldiga offer som kriget skördat. Vårt folk är trött på detta, Jorpagnas folk är också trött. Ni borde vara trötta, trots att ni är kända för er fysiska seghet. Vi har insett att fienden kan bjuda på god handel istället för krig. Genom vänskap växer vinsten. Det jag inte förstår är varför ni är så hatiska, då det faktiskt var våra huvuden som var Jorpagnas främsta mål. Har tiden fördunklat ert minne så att ni inte längre minns varför ni har slagits? Har mörkret och illviljan nått era sinnen? Hur som helst, som det ser ut nu kommer vårt land att resa sig ur krigsstoftet. Låt era vapen svalna och torka, och även ni kan bygga upp ert land med oss. Lägg onda och sorgsna minnen åt sidan, slut fred och bli ett mäktigt land med oss."

Nordbarbarerna drog sig tystlåtet tillbaka hem. De gick inte med howatherna, och deras hat mot Jorpagna var fortfarande hett. Deras kontakt med howatherna skars av. Howatherna betraktades varken som fiender eller vänner, men de nonchalerar sydlänningarna därför att de tycker att howatherna visade tecken på svaghet och bristfällig respekt inför barbarernas stolthet.

Civilisationen som hade mognat i Barbia började förfalla på grund av utfrysning från omvärlden. Ingen handel förekom längre med Jorpagna och deras allierade. Andra högkulturers intresse för Babor sjönk på grund av kriget. Babors handelsmän drog sig tillbaka och därmed förlorade kejsaren sin makt.

611 FO VINDARNAS PRÄSTINNOR

Kring kristallstaven restes under några år en palissad som skydd mot bergsfolkets tilltagande attacker.

Från något okänt land anlände fyra kvinnor till kristallpelaren bland Vindtopparna. Den kvinnliga mystikern Fadarim ledde gruppen, och de bar med sig varsin månsten från Kettael. Fadarim och hennes prästinnor kom lätt överens med kristallpelarens folk. Prästinnorna fann en underjordisk sjö under pelaren, och vid dess fot placerade de sina månstenar. Prästinnorna representerade var sin vind — östan, sunnan, västan och nordan. Fadarim representerade östanvinden. Från den dagen kallade de fyra kvinnorna sig Vindarnas prästinnor, ty de behärskade förmågan att lyssna till och tolka vindarna och genom detta fick de vetskap om vad som skedde i när och fjärran. På detta sätt lärde de sig skrivkonsten under ett tidigt stadium och började utförligt beskriva den tidiga historien.

En märklig detalj är att endast kvinnor besatt förmågan att framgångsrikt tolka vindarnas berättelser och bud. Genom prästinnornas tilltagande visdom och kunskap växte ett civiliserat folk fram uppe bland bergen.

Hur prästinnorna kände till kristallstavens hemlighet vet ingen, det förblir en hemlighet som dväljes i det förflutna.

603 FO FADARIMS TEMPEL

Folket kring kristallpelaren reste ett ståtligt tempel till vindarnas ära och det kom att kallas Fadarims tempel. Den runda valvbyggnaden omslöt kristallstaven, men det gjordes gott om öppningar där vinden kunde susa igenom för att avlämna sina märkliga berättelser från världens alla hörn. Templet byggdes så att det kunde användas som en borg till försvar mot Vindtoppsbergens folk.

Vindarnas prästinnor kallade berget med kristallpelarens tempel för Tempelberget, och detta omges av fyra nästan lika höga berg, som fick namnen Östan-, Nordan- , Västan och Sunnanbergen. Tillsammans bildar de fem Vindtoppsbergen det som kallas Centrala Vindbergen.

CA 600 FO SKRIVKONSTEN

Trots den officiellt brutna kontakten med Jorpagna och howatherna introducerades skrivkonsten även i Babor. Detta är förmodligen en av de sista revolutionerande nymodigheterna som nådde Barbia under de närmaste fem-sex seklen.

DEN TREDJE KONFLUXEN 599-598

Med bävan förutsåg Altors astrologer den tredje konfluxen. Ingen visste vad som skulle komma att ske, men man anade att stora riken hotades av undergång.

Under sommaren 599 fO förmörkades Jorpagnas himmel. En invasion av miljarder köttbitare, en armslång gräshoppsart som äter levande varelser, skövlade länderna och reducerade befolkningen med hälften. Fyra femtedelar av husdjuren gick åt. Invasionen pågick under ett par månader, sedan drog den mot norr mot ett okänt öde. Enbart den västra delen av Barbia drabbades när köttbitarna drog iväg från Jorpagna, men det var tillräckligt för att få även det riket på fall. Babor övergavs och förföll.

Hela Jorpagnas kejsardöme störtade samman för att aldrig mer uppstå, och med detta inleddes Mörkertiden...

MÖRKERTIDEN 599-1 FO

Liksom de flesta övriga länder ramlade Barbia bakåt i utvecklingen ända ner till stenåldersnivå. Metallbristen blev ett faktum, och ingen i dessa länder behärskade gruvdrift. Det verkade också som om dvärgarna helt gick under jorden. Barbias folk satsade helt på sitt nomadiska liv och dundrade fram över vidderna med sina imponerande boskapshjorder. Många menade att Mörkertiden drabbade folket därför att de hade börjat bygga byar och blivit alltför civiliserade.

Habulonfolket i Ardibukten isolerade sig på sina öar. Det sas dock att folket fortsatte med sina havsresor även i viss utsträckning under Mörkertiden. Kanske uppsökte det utrotningshotade folket fjärran länder och kom att leva vidare där, för att återvända som pirater nästan tusen år senare. Detta är den enda naturliga förklaringen till att de överlevde Mörkertiden.

Medan Mörkertiden varade vilade draken Alad-Arch på nytt. Hans tid var ännu inte inne.

Svartfolken tilltog märkbart i styrka i Barbia, delvis för att de jagades ut ur det angränsande Narguрs skogar. Skogsbarbarerna drog sig även de tillbaka från att ha levt ett civiliserat byliv. De blev tvungna att börja med att jaga bort svartfolket som tagit deras gamla hem i besittning, och svartfolket i Edretch stängde in sig i sina mörkaste hålor.

545 FO VINDARNAS PRÄSTINNOR DÖR UT

Under några decennier dog Vindarnas prästinnor i Fadarims tempel ut. Den sista prästinnan, och den sista levande av kristallpelarens folk, var översteprästinnan Fadarim själv. Hon var gammal och kände hur slutet närmade sig.

Prästinnan Fadarim skapade en golem av material från kristallpelarens fot. Hon kallade den för Kristallväktaren och placerade den i grottsalen under templet som väktare över månstenarna, templet och kristallpelaren.

Med darrig handstil gjorde hon sina sista noteringar i en skrift som avslöjar att hon tänkte uppsöka en fridfull plats där hon i östanvindens och soluppgångens tecken kan vila i frid. Hon skrev också att hon med tungt hjärta lämnade templet i befintligt skick men hoppades på framtiden. Ty nordanvinden hade lovat henne att templet en gång kommer att tas i bruk på nytt och tills dess lät hon Kristallväktaren se till att templet inte skulle utsättas för oönskade öden. Det hon inte uttryckte i klartext var att hon tog med sig östanvindens månsten till sin begravningsplats (eller "förvaringsplats").

114 FO EN FLICKAS FÖDELSE

Det tidigare mäktiga kejsardömet Jorpagna låg under århundraden förfallet vilket medförde att Barbia inte hade några överhängande fiender bortsett från svartfolket. Vid den här tiden stred de istället mot sig själva. Kampen om att erövra mer betesmark, precis som under sten- och bronsåldern, slutade i regel i brutala släktfejder som alltför ofta fick mycket bloddrypande resultat.

Det var nu en flicka som skulle komma att ändra historien föddes — Siratsia! (Se *Siratsias historia* i avsnittet om grundäventyret *Siratsias vita formelbok*.)

NYA TIDEN ÅR 0

Lärda i Ereb menar att en ny era inleddes kring år 0, då profeten Odo började predika på Caddo. Nya riken uppstod och handeln började på nytt. Man kom ut från Mörkertidens tunga skugga som under så lång tid hade ruvat över Ereb. Barbarernas högländer förblev dock ungefär som förut. Det fria nomadlivet var det enda de egentligen begärde. Det fanns dock en skillnad mot tidigare. Sekler av fejder innebar att befolkningens antal sjönk och att starka ledare framträdde ur "gallringen".

Svartfolken frodades oförändrat i Barbia, men av erfarenhet höll de sig borta från nomadernas slättområden där de inte hade någon chans mot ryttarfolken.

Under den här eran studerade Siratsia intensivare än någonsin. Några få gånger kom hon också att visa prov på vad hennes magiska studier kunde leda till.

67 EO EDRETCHS PORTAR ÖPPNAS

Efter att ha tillbringat Mörkertiden djupt nere i sina unkna hålor började svartfolket lurka omkring i trakten. Trollen och resarna var störst i antal och liksom tidigare ledde trollen Edretchs folk.

117 EO DVÄRGARNAS ANKOMST

Dvärgarna i Kvizur-klanen från söder anlände till Nidabergen efter att nåtts av rykten om malm. Ryktena var sanna och svartfolket jagades bort från bergen. Handelsförbindelser med howatherna och dvärgarna fungerade mycket bra, eftersom dvärgarna behövde mat och howatherna behövde järnvapen för att kunna utdela hårdare slag mot svartfolken. Under ett decennium jagades svartfolket undan, och en del av dessa tog sin tillflykt till Barbias högland och Edretch.

117-128 EO SALLANKS ANKOMST

Horder av svartfolk som jagades bort från sina hem i Nargur och Nidabergen fann Edretch och förenade sig till en början med dessa. De nykomna orcherna och svartalferna var inte speciellt förtjusta i att behöva underkasta sig trollens "dumma" styrelseskick. Ett blodigt krig bröt ut där orcherhövdingen Sallank besegrade trollen och deras allierade.

130 EO FÖRSTA ORCHERKUNGEN

Sallank tog makten i Edretch. Han hyllades som den förste orcherkungen över svartfolkens hemska grottor.

Sedan Mörkertiden hade svartfolken glömt precis varför deras förfäder hyste skräck inför Månskensskogen, men de visste att det var något hemskt och oförklarligt.

138 EO ALAD-ARCH VAKNAR

Återigen vaknade draken Alad-arch efter att ha sovit sig igenom hela Mörkertiden. Han kände att tiden för hans uppgift var nära...

153 EO SALLANKS SISTA TID

Under ett plundringståg vid Glimmerå rövades dottern till en barbarhövding bort. Barbarhövdingen organiserade en räddningsaktion, och en liten grupp bestående av de fem bästa krigarna lyckades, efter en mödosam bergsbestigning, smyga sig igenom en hemlig ingång på Edretchs topp. Genom ett djupt schackt nådde de in till Edretchs hjärta och befriade den kidnappade hövdingadottern från svartfolkens klor.

På väg ut upptäcktes befriarna och de fick slå sig ut under flykten. Krigarna rusade av misstag in i Sallanks tronrum, och råkade dräpa honom på vägen ut. Räddningsuppdraget lyckas.

Ett inbördeskrig mellan alla Edretchs svartfolksstammar bröt därefter ut. En lång krigisk period följde när ett större antal individer i tur och ordning avsattes från tronen och råkade ut för alltför tidiga bortgångar.

189 EO CIVILISATIONEN NÅR SÖDER

Människorna, jorer, anlände från Kopparhavet i söder. Handelsmännen byggde en fast bosättning, Torsborg, söder om Nidapasset och Nargurs skogar. Handel mellan dvärgar och jorer utvecklades. Torsborg blev en länk mellan Kopparhavets länder och dvärgarna i Nidabergen.

207 EO KUNG BRÖSTKROSS I EDRETCH

I Edretch tog den fruktade Bröstkross makten. Bröstkross var till hälften ett troll, till hälften en orch. Bröstkross styrde svartfolken med järnhand.

212 EO HOWATHERNAS FÄLTTÅG

Krig utbröt mellan howatherna och jorerna. Den här gången stödde inte Barbias nordbarbarer skogens folk. Howatherna var segerrika vilket hotade dvärgarnas handel med söderns folk. Genom att dvärgarna hotade med att lägga ner handeln med de stridande parterna tvingades de till fred.

213 EO FREDSAVTALET

Fredsavtal träffades mellan jorer och howather.

213-335 EO NORDBARBARERNAS AVUNDSJUKA

Med nyfikenhet betraktade nordbarbarerna hur ett rike växte fram kring Torsborg, och hur howathernas välfärd tog form. Några barbarstammar längtade tillbaka till den tid då Barbia höll på att växa till en maktfaktor, men som störtade samman på grund av en rad missöden och Mörkertiden. Efter en tid vände nyfikenheten till avundsjuka.

276 EO BRÖSTKROSS DÖD

Bröstkross av Edretch hamnade i bråk med en av sina livvakter när de blev oense om löparens förflyttning i ett schackspel. (Schackspelet hade de kommit över genom ett överfall på några joriska köpmän). Under bråket råkade livvakten döda Bröstkross, som faktiskt hade haft en ovanligt lång karriär. Hans äldste son Graft Bröstkross la därefter sina svarta och smutsiga händer på tronen.

335 EO NORDBARBARERNAS FÄLTTÅG

Nordbarbarernas avundsjuka ledde till handling. De kunde inte återuppta kontakten med howatherna utan att skymfa sin heder, på grund av händelserna kring 700-talet fO som folket fortfarande bar djupt i minnet. Om de ville ta del av kakan hade de bara ett alternativ kvar — krig!

Barbias folk lockade med sig flera stammar genom att sprida rykten om rikedomar i Torshem. Tillsammans ledde de ett fälttåg mot Torsborg genom Nidapasset. Dvärgarna stängde in sig och nordbarbarerna tågade längre söderut. Utan att ha räknat med det hamnade howatherna och Torsborgs invånare i en allians. De lät sig belägras vilket barbarerna, som var vana vid strid från hästryggen och ute på öppna fält, inte klarade av. Efter ett par månader vände de förvirrade och besvikna barbarerna tillbaka hem, utan att ha vunnit något. En sak fick de dock fastställt: howatherna hade gått över till det sydländska folkets sida, och därmed menade Barbias barbarer att deras vänskap var totalt avklippt.

338 EO CIVILISATIONEN NÅR BARBIA

Bara tre år efter barbarernas misslyckade anfall mot Torsborg kom ett tidigare okänt sjöfarande folk för att utforska kringliggande land och öppna handel. Köpmännen kom från länder väster om Ardibukten. De hade snabba och smidiga båtar och de förde med sig långväga varor som de erbjöd barbarerna i Barbia.

340 EO BYN ALDER

En liten by växte fram vid Leråns västra strandbank norr om Hetretzträsket. Leråns lera är utomordentlig och ger högsta kvalitet åt keramikföremål. Byn kallades Alder.

342 EO FÖRSTA KEJSARTIDEN — SERDELTIDEN

En klok och mäktig barbarstam under namnet Seredel tog sig till Babor, och bland stadens ruiner påbörjades återuppbyggandet av det forna och stolta riket Barbia under ledning av ättens överhuvud Les Serdel. Babor låg bra till för handeln med det sjöfarande folket från väster. Les Serdel knöt även kontakter med länderna söder om Nargur och Torshem.

Byn Alder började exportera keramikprodukter över hela landet, och nådde snart ut i världen med sina varor.

En ringa och hemlig handel med dvärgarna i Nidabergen tog sin början. Dvärgarna hade vinstintressen i handeln med Barbia, men höll den hemlig för Torshems folk. (För att den skulle förbli h[illegible] skedde handeln inte i någon större skala.)

Förutom handeln med dvärgarna var förbindelsen fortfarande avskuren med howatherna och jorerna, som endast ryktesvis hörde talas om Barbias återuppbyggnad.

343 EO VINDARNAS TEMPEL ÅTERUPPSTÅR

Några kvinnliga astrologer vid Kopparhavet hade under flera år arbetat med att tolka vindarna. De kom på att bygga en vindflöjt och genom tonerna som vindarna framkallade lyssnade de intresserat på vad de hade att förtälja. En nordanvind blåste förbi med ljuvliga toner. Som en röst från forntiden berättades i budskapet om kristallpelaren och om Fadarims tempel på Vindtoppsbergens högsta topp. Astrologerna anordnade omedelebart en expedition till Vindtopparna. Tack vare handelskommunikationerna med södern och Torshem nådde astrologerna sitt mål.

De blev inte besvikna på vad de upptäckte där och det dröjde inte länge förrän de fortsatte i vindarnas prästinnors spår.

De nya prästinnorna la märke till en viktig detalj — att en av de fyra månstenarna saknades. De lyckades inte lista ut att det var prästinnan Fadarim själv som tog med sig stenen till sin grav.

Att östanvindens månsten uteblev medförde inte en total okunskap om vad som skedde i öster. Det hände att vindar ändrade riktning och då bar med sig budskap därifrån, om än kanske försenade och med inaktuella nyheter. Det fanns dock ett avancerat system att beräkna vindarnas rörelser på, och man kunde räkna ut vilka områden som under vissa perioder helt låg i lä och utom räckhåll för Fadarims tempel.

345 EO SLAGET VID EL-GLAMOR

(Se samma årtal i Siratsias historia.)

347 EO SIRATSIAS "ARBETSPROV"/ FADARIM SKYDDAS

En förändring i Fadarims tempel uppstod. För att hindra utomstående att ta del av Fadarims vishet genom magi skyddade prästinnorna templet. Skyddet utgjordes av en magisk energisköld som fungerade ungefär som ANTIMAGI. Skölden omgav hela templet och försörjdes av kristallpelarens näst intill outtömliga energiförråd. Den magiska skölden hindrade magi från att passera åt endera hållet. Vindarna räknades inte som magiska och passerade obehindrat genom skölden.

348 EO SKYMNINGSROS SKAPAS

(Se samma årtal i Siratsias historia.)

350 EO MITHRILFYND

Djupt under Vindtoppsbergens allra nordligaste bergstrakt fann en malmsökarexpedition från Nidabergens dvärgrike en mithrilåder. I hemlighet började dvärgarna bryta den värdefulla metallen. Expeditionens ledere hette Arranar.

351 EO BABOR UPPSTÅR

Det nya Babor tog form, och barbarstammar från Barbias högland befolkade staden sedan de hade förlorat

sin boskap och mark i fejderna och krigen ute på slätten.

353 EO HABULONERNAS ÅTERKOMST

Som väckta ur graven började habulonfolket anfalla handelsfartyg för att bygga upp sitt eget rike. Intill den här tiden var det sjöfarande habulonfolket bortglömt. De flesta trodde att de inte hade överlevt Mörkertiden, men det hade de uppenbarligen gjort (hur det gick att överleva på de förhållandevis små öarna är oklart). Under ledning av Namik, en stor krigare och skicklig sjöfarare lyckades habulonerna ställa till med märkbara störningar i handeln genom Ardibukten till Babor. Detta blev ett allvarligt problem för Barbia som fortfarande var ganska svagt, men på väg att bli starkt.

357 EO DEN FÖRSVUNNA MITHRILTRANSPORTEN

Dvärgarnas hemliga gruvverksamhet visade resultat. De rikedomar i form av mithril som hittats var överraskande stora. Mithrilmalmen smältes och formades till tackor. Dvärgarnas gruvschakt hade grävts ovanligt djupa och av rädsla för att väcka underjordens fasor beslutade de att inte gräva djupare, utan planerade ett återtåg hem.

Under hemresan attackerades dvärgarna av en skräckinjagande jättespindel som var lika hungrig som stor. Jättespindeln åt inte bara upp dvärgarna utan la även beslag på deras skatt. Ingen, som inte var där, vet vad som hände, och de som var där kunde inte berätta om det. Dvärgarna och all mithril var spårlöst borta, och dvärgarna i Nidabergen började misstänka att Arranar och hans dvärgar i girighetens och självviskhetens tecken hade lagt beslag på rikedomarna.

Gruvan var så hemlig att det bara var Arranar och hans dvärgar som kände till dess exakta position, och därför har det inte gått att ta reda på vad som egentligen hände.

363 EO HABULONSKA KRIGET

Länge försökte Les Serdel förhandla med Namik, som var ovillig att kompromissa utan fortsatte att plundra till havs. Les tvingades inleda ett krig mot piraterna men visste att ett krig kunde få drömmen om ett nytt rike att förvrängas till en mardröm.

Habulonernas snabba och smidiga fartyg (av samma slag som de handelsfolket väster om Ardihavet utnyttjade) åstadkom stora problem för Barbia som inte hade någon kunskap om sjöfart och krigföring till havs.

Efter några månader hade många nordbarbarer gått förlorade till havs utan att de hade lyckats dräpa en enda av piraterna. Namik hyllades som Ardibuktens herre och det såg ut som om Les misslyckades med att skapa ett nytt barbarrike om han inte fick hjälp från handelsmännen bortom Ardihavet.

Västerlandets båtfarande folk visade stor skicklighet i krigföring till havs, men habulonerna var "på hemmaplan" och lyckades genomföra ett framgångsrikt gerillakrig till havs. De hundratals Habulonöarna användes som effektiva gömställen.

374 EO SORGESLAGET I ARDIBUKTEN

Under elva år höll Namik titeln som Ardibuktens herre, tills en sensommardag när tunga regnmoln hängde lågt över det mörkgrå, blodstänkta havet. Flera båtar for



omkring i ett virvarr och avfyrade pilregn mot varandra. Namiks båt omringades och bordades av en trupp krigare under ledning av Les. Efter en hård batalj återstod endast Les och Namik som stod man mot man. Förstärkning var på väg åt Les, men Namik gav inte upp. Efter en hård och jämn tvekamp låg Les vid Namiks fötter och piraten höjde sitt svarta, mäktiga svärd för att döda honom. Prins Thyle från västerlandet, som befann sig ombord på båten med förstärkning, såg situationen och avfyrade en välriktad pansarbrytande pil som genomborrade Namiks pansar och kropp. När Thyle äntrade båten upptäckte han till sin fasa att hans pil tog för lång tid på sig.

Les låg dräpt av Namiks svärd. De båda härförarnas bortgång ledde bara till hårdare strider. Les unge son Vian Serdel blev Barbias nye härförare.

377 EO FREDSAVTALET OCH ERÖVRINGEN AV BARBIA

Efter tre års blodiga konflikter bestämde sig båda parter att sluta fred, innan de helt hade utplånat varandra. Man ingick ett fredsavtal där habulonerna

lovade att inte överfalla några handelsfartyg, om Barbias folk lovade att dela med sig av varorna som importerades. Som en symbol för detta flyttades Namiks och Les' gravar till en liten ö nära kusten, ca 30 kilometer söder om Babor. Fredsavtalet fungerade bra och habulonerna hjälpte Barbia med transporter till havs. Efter detta årtal anses att de karga och tidigare primitiva länderna lyckades bli ett enat rike. Barbia reste sig på egen hand och blev ett kejsardöme med Vian Serdel som regent. Barbias första dynasti styrde landet till år 495.

Enandet av det egna landet blev en lång process som inte ens i våra dagar har nått sitt slut.

487-488 EO GARGADAZ FRÅN RESEKRIGET

Krig utbröt mot resarna vid Torsborg. Efter kriget började howatherna ånyo bli bofasta. Reseledaren Gargadaz lyckades fly till Edretch där han satte punkt för släktet Bröstkross' makt och började själv styra och ställa.

491 EO GARGADAZ SKRÄCKVÄLDE

Gargadaz lyckades hålla strikt diciplin i Edretch. Han blev en respekterad kung och en fruktansvärd fiende till de angränsande barbarrikena. Gargadaz inledde ett erövrande av regionerna kring Edretch och för vart år som gick krympte avståndet mellan hans rike och staden Babor.

495 EO ANDRA KEJSARTIDEN — ALETS TID

Genom en kupp tog en ny barbarstam makten i Babor. Serdelätten dog ut och därmed var dynastins händelserika regeringsperiod slut. Den nye ledaren gick under namnet Alet.

500-TALET EO HANDEL MED SÖDERN OCH SI-NEL-PROJEKTET

Kejsaren försökte hålla ihop Barbia, men hade stora problem på grund av inbördeskrigen.

Alet märkte snart att handeln med Torshem hade blivit nödvändig för Barbias fortsatta existens. Uppfyllda av skamkänslor försökte de återupprätta handeln med howatherna och jorerna. Handelsförbindelserna började fungera bra, men få ord utväxlades mellan howather och nordbarbarer. Fred rådde dock mellan de båda folken, vilket gjorde att Barbia kunde överleva.

Under seklet växte nya byar fram längs med höglandets kuster. Byarna Uttil, Nug, och Ara härstammar från den här tiden. Inga större städer (liknande Babor) byggdes. Trots de mystiska omständigheterna år 998 fO gav Alet order om att Si-nel skulle byggas upp. Många hade glömt vad som hände, men det fanns några vidskepliga barbarer som återupplivade minnena och protesterade vilt mot byggnadsprojektet. Man menade att området kring den aktuella byggnadsplatsen var helig. Alet ville trots det bygga Si-nel, därför att det var en strategiskt belägen plats med tanke på handeln. Båtar från främmande länder skulle slippa färdas ända in i Ardibukten för att nå Babor. Flera barbarstammar hotade med våldsamheter om Si-nel-projektet startades.

536 FO SI-NEL FÄRDIGT

Si-nel stod färdigt år 536. Ingen blodsutgjutelse ägde rum. Några av de vidskepliga barbarerna betraktade Si-nel som en skymf mot det heliga området, men ville inte ta till våld för att förgöra byn, "ty man ska inte föra krig och spilla blod på helig mark". Folkets förtroende för kejsarmakten sjönk något genom Si- nel.

Gagadaz brydde sig inte om Si-nel, utan försökte hela tiden komma närmare sitt stora mål — Bab

545 EO TREDJE KEJSARTIDEN — DENDORS TID

Alet avled på grund av sin höga ålder och hans två söner, Relos och Ured, tvistade om vem som skulle ta över. Det slutade med öppet bråk, vilket riskerade att få kejsardömet på fall. En vis nomad, Dendor, förstod att riket hotades genom sönernas maktkamp och innan de visste ordet av satt plötsligt Dendor på tronen. Han var en klok och vis kejsare som blev mycket omtyckt av folket. Friheten värderade han högt, tillsammans med de klassiska idealen som stolthet, tapperhet, ära, respekt och ärlighet. Styrka ansåg han inte var särskilt viktig och stridslystnad, dumdristighet och brutalitet såg han som svagheter.

555 EO UMBLAR SE'ER

En ung köpman, Umblar Se'er, från den fjärran södern anlände till Barbia, och lyckades snabbt konkurrera ut den blygsamma värdshusverksamheten kring Babor genom att bygga det pampiga värdshuset Ljunga äng, uppkallat efter trakten kring Babor.

561 EO SVARTFOLKSKRIGET

Gargadaz nådde Babor med sina blodtörstiga horder. Hans mål var att plundra Babor på dess rikedomar. Dendor lät Gargadaz belägra staden och försökte föra samma taktik som Torsborg hade gjort under nordbarbarerna anfall år 335 eO. Gargadaz horder var brutalare och gav inte upp lika lätt som nomaderna hade gjort.

Till Umblar Se'ers förtvivlan skövlades och brändes hans värdshus Ljunga äng. Själv lyckades han genom en mirakelflykt ta sig till Babor.

563 EO BRÖLLOP UNDER BELÄGRINGEN

Babor var fortfarande belägrat när Dendor gifte sig med Hevina, en dotter till en av stadens mäktiga köpmän. En hård och obarmhärtig vinter följde och skördade många liv, inte minst bland de belägrande svartfolken.

564 EO BABORS BEFRIELSE

Tidigt på våren, då snön hade smält bort steg solen som vanligt över östra horisonten. Med soluppgången följde en väldig här av barbarer till häst, med röda stridsbaner fladdrande för vinden. Med solen i ryggen dundrade ryttarna fram över Gargadaz läger och svartfolken flydde i vild panik när de såg ledarens huvud rulla framför Babors portar.

Barbarerna var nomader från Barbias vildmark som allierat sig med kejsardömet. De menade att Dendor var en god kejsare och förtjänade hjälp. Deras räddning var ett tecken på deras lojalitet.

I kejsardömets namn fortsatte Dendor att försöka ena höglandets nomadstammar. I första hand förhandlade han med hövdingarna och krigade endast när någon gjorde uppror.

Ånyo inleddes ett långdraget inbördeskrig om makten i Edretchs svartfolksgrottor.

565 EO NYA LJUNGA ÄNG

Umblar Se'er byggde åter upp värdshuset Ljunga äng.

567 FO KLAN TRIDOR BILDAS

Klan Tridor bestod av fyra nomadstammar som ansåg sig ha äganderätten till landet norr om Vindtoppsbergen. De allierade sig för att ha större chans att klara sig mot kejsarens makt och beskydda sina hemländer och sin frihet. De drog ut i fälttåg mot Dendor och det första året led Klan Tridor stora förluster. De var än så länge ganska oorganiserade genom inbördes strider om ledartiteln.

571 EO YDDRIS AV DENDOR

Hevina födde Dendors son Yddris.

573 EO URBAN STENSKÄGGE

Urban Stenskägge började sin äventyrliga karriär i Barbia och gjorde sig snabbt känd som en skicklig äventyrare.

578 EO FJÄRDE KEJSARTIDEN —GEHARDS TID

Dendor stupade i inbördeskriget mot Klan Tridor. Dendors baneman, Relian, menade att Dendor var en bra och tapper man, men hade valt fel sida här i livet. "Landet behöver ingen kejsare" menade han, och han hade flera på sin sida. En blodtörstig barbar vid namn Gehard Blodsgjute besteg Barbias tron.

Hevina drog sig undan och gömde Yddris undan Gehards hejdukar.

578-591 EO SKRÄCKVÄLDET

Kejsaren Gehard Blodsgjute levde upp till sitt namn. Alla problem löste han med våldsamma aktioner, som i regel slutade i ett blodigt kaos. Flera gånger försökte man dräpa eller avsätta honom, men genom mirakulös tur överlevde han. Han visste att Dendors son Yddris levde och fruktade att han skylle dyka upp för att ta tronen i besittning. Därför lät han hyra flera prisjägare som skulle spåra Yddris och döda honom, men ingen lyckades hitta honom.

När den kejserliga armén vägrade utföra Geherd Blodsgjutes order började han använda Klan Tridor som ett effektivt verktyg. Genom att ge falska löften om frihet fick han dem att arbeta åt sig. På detta sätt växte ett dåligt rykte fram kring Klan Tridor. Klanen fick rykte om sig att vara onda och blodtörstiga, vilket dock inte var helt fel.

Under Yddris uppväxtår tränade han ständigt krigskonst och visade tecken på stor skicklighet och vishet.

591 EO FEMTE KEJSARTIDEN — YDDRIS AV DENDORS KEJSARTID

Den då tjugoåriga Yddris klev fram ur sitt gömställe och krävde kejsartiteln i sin fars namn. Gehard vägrade och tvingades till tvekamp. Gehard slogs mycket dåligt, och mitt under striden föll han ihop som en ynklig fegis. På bara knän bad han om nåd. Yddris lät Gehard behålla livet och förvisade honom ur landet. Med vreden kokande inom sig lämnade Gehard Babor, och medan hans båt seglade mot horisonten växte hans hämndkänslor starkare.

Yddris kejsartid tog sin början och efter Gehards skräckvälde tog folket emot honom med öppna armar. Han handlade i samma anda som sin far en gång gjorde och vann flera barbarhövdingars förtroende, men liksom alltid fanns det de som fortfarande vägrade lämna ifrån sig sina länder. En av de största och faligaste var Klan Tridor. Områdena öster om Lerån och byn Nug behärskades av en annan nomadstam som leddes av den fruktade krigaren Medos, vars dubbelbladiga tvåhandsyxa spred legendarisk fruktan bland Klan Tridors folk. Medos hade ännu inte bestämt sig om han skulle underkasta sig kejsar Yddris, men för tillfället hade han allierat sig med denne i kriget mot Klan Tridor.

598 EO URBAN DRAR SIG TILLBAKA

Den framgångsrike äventyraren Urban Stenskägge drog sig tillbaka och slog sig ner i den lugna byn Alder. Urban uppsöktes ofta av vänner från sitt äventyrliga liv. Detta störde bybefolkningen som var skygg och rädd för främlingar.

CA 600 EO SPÅR I VILDMARKEN

I trakterna norr om Vindtoppsbergen (Klan Tridors region) kunde man upptäcka "hål av ingenting", som i bland nådde en diameter på ett femtiotal meter! "Ingenting" var svårt att definiera, det bara fanns där. Siratsia hade bevisat att hon redan nu kunde trolla bort stora landområden.

Fadarims prästinnor fick kännedom om dessa "hål". Självklart undrade de var dessa kom ifrån, och hur och varför de uppstod. Om Siratsia inte hade varit död sedan länge (enligt vad de trodde) skulle de ha misstänkt henne.

606 EO GEHARDS ÅTERKOMST

Kejsaren Yddris gillrade en fälla för Klan Tridor som skulle tvinga dem att ge upp. Under de gångna åren hade Yddris, med stöd av Medos, erövrat mer än två tredjedelar av Klan Tridors land. Vid den här tiden var klanen inträngd i det strategiskt ganska hyggligt belägna landområdet mellan Vindtoppsbergens två nordsydliga bergsarmar. Plötsligt, när Yddris fälla verkade gå i lås, vände sig stridsvinden och på mindre än två veckor lyckades Klan Tridor slå tillbaka både Yddris och Medos armeér. Det Yddris och Medos inte kände till var att Gehard Blodsgjute hade kommit tillbaka och tagit ledningen över Klan Tridor.

Gehards hämnd började ta form.

608 EO KUNG JÄTTERMAN I EDRETCH

Tidigt under året anlände tre halvorchmagiker — Utangaz, Gyzel och Kirilir — till de krigshärjade svartfolksgrottorna i Edretch. Magikerna sändes ut av Siratsia.

Till svartfolksgrottornas stora förvåning lyckades en svartnisse vid namn Kabirragoul, kallad Jätterman av orcherna (han föddes som en ovanligt stor svartnisse och det var inte omöjligt att han hade svartalvsblod i ådrorna) bestiga tronen. Jättermans intagande av maktpositionen lamslog hela Edretch och i förvirringen lyckades Jätterman skapa en ordning till sin fördel.

På icke ogrundade misstankar antog man att Jätterman lyckades ta makten tack vare de tre halvorchmagikerna som så mystiskt dök upp medan året ännu bara var barnet.

610 EO NUTID!

Några äventyrare fann gravvalvet där Namik och Les har legat begravda under drygt två sekler. Ovetande om gravens symboliska betydelse tog sig äventyrarna in, trotsade fällorna och plundrade den på fantastiska värdesaker.

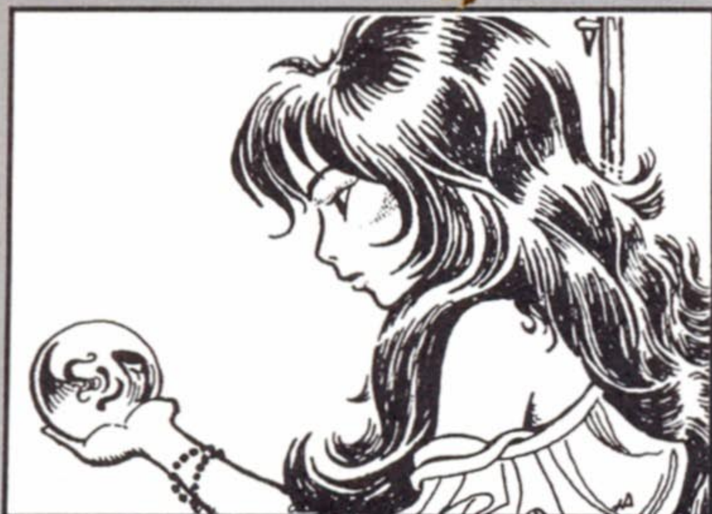
Habulonerna upptäckte skändningen och såg detta som ett tecken på att freden var bruten mellan fastlandets och öarnas folk. I ett plundringståg från havs anfölls byn Vesse. Där dödades en fjärdedel av byns befolkning och allt av värde beslagtogs. Slavar togs till fånga och tre fjärdedelar av byn brändes ner.

Yddris och folket i övrigt skakades av händelsen. De hade nästan glömt bort fredsavtalet som slöts för över tvåhundra år sedan.

Hämndaktioner inleddes omedelbart utan Yddris vetskap. Kejsaren föredrog att förhandla och förhindra krig, men nu var det för sent. Vreden hos Barbias befolkning är stor och inte lätt att tygla och kriget är nu i full gång. Yddris försöker hålla sina armeér längs med kusten för att försvara bebyggelsen. Han vill inte göra några offensiva drag. Dessutom klarar hans soldater inte av att strida till havs. Det ryktas om rika äventyrare som skrutit om sin plundring och sökt sig inåt höglandet. Yddris misstänker äventyrarna och försöker spåra dem som skändat gravvalvet och orsakat kriget och alla oskyldiga offer. Det sägs att äventyrarna gömmer sig någonstans i vildmarken. Yddris har beordrat sina spanare att ta dem tillfånga för att straffa dem offentligt i Babor. Straffet är döden.

Samtidigt har Yddris stora problem i kriget mot Klan Tridor i öster.

I Fadarims tempel städar man det gamla biblioteket, och kanske inte av en slump finner man gamla legender och varnande profetsior om Siratsia, som har skrivits av visa män och kvinnor under seklernas gång. Legenderna har spridits med vinden och finns därför nedskrivna i templets bibliotek. Fadarims prästinnor bläddrar igenom sina historiska skriftrullar och upptäcker till sin fasa att det enligt legenderna är alldeles snart som Siratsia ska sätta sina planer i verket. Om hon verkligen existerar hotas landet med undergång. Ja, till och med hela världen hotas! Prästinnorna berättar om Siratsia för Yddris. Själv är han upptagen med kriget mot piraterna och sökandet efter gravplundrarna, och kan inte undvara särskilt många man till spaningar efter en häxmästarinna. Yddris överlåter uppgiften på Fadarims prästinnor. Prästinnornas mål är att ta reda på om Siratsia verkligen existerar. Om hon gör det måste de finna henne om de inte redan konfronterats med henne. Om de finner henne måste de dessutom sätta stopp för hennes verksamhet på ett lämpligt sätt.



KARTOR

Tre kartor behövs till Barbia — en översiktskarta, spelledarens karta och spelarnas karta.

ÖVERSIKTSKARTAN

Det inrutade området är den del som den här äventyrsmodulen täcker upp. För att ha lättare att följa med i andra platsers historia än Barbias, finns namnen på angränsade länders områden och städer utsatta.

SPELLEDARENS KARTA

Spelledarens karta är den mest detaljerade där alla intressanta platser finns markerade. Du bör hålla den här kartan hemlig för spelarna, och när spelarnas rollpersoner når eller hör talas om (genom vindarnas budskap eller genom legender) områden och platser som inte är markerade på spelarnas karta ritar spelarna eller spelledaren dit dem. För förflyttning i vildmarken används tabellen i Expertreglerna på sidan 71.

SPELARNAS KARTA

Till skillnad från spelledarens karta kan spelarna få tillgång till den här mindre detaljerade kartan. Spelarna får utnyttja den när de befinner sig i Fadarims tempel och kan studera templets stora väggkarta i skrivrummet, eller om de köper en egen karta i Babor. Kartor är dyra och de kan räkna med att få betala uppåt 25-50 gm för en så förhållandevis detaljerad karta som den här. En karta liknande spelledarens går inte att få tag på, eftersom många platser (till exempel Arranars hemliga mithrilgruva) inte ens är kända! Spelarna får gärna rita av templets karta.

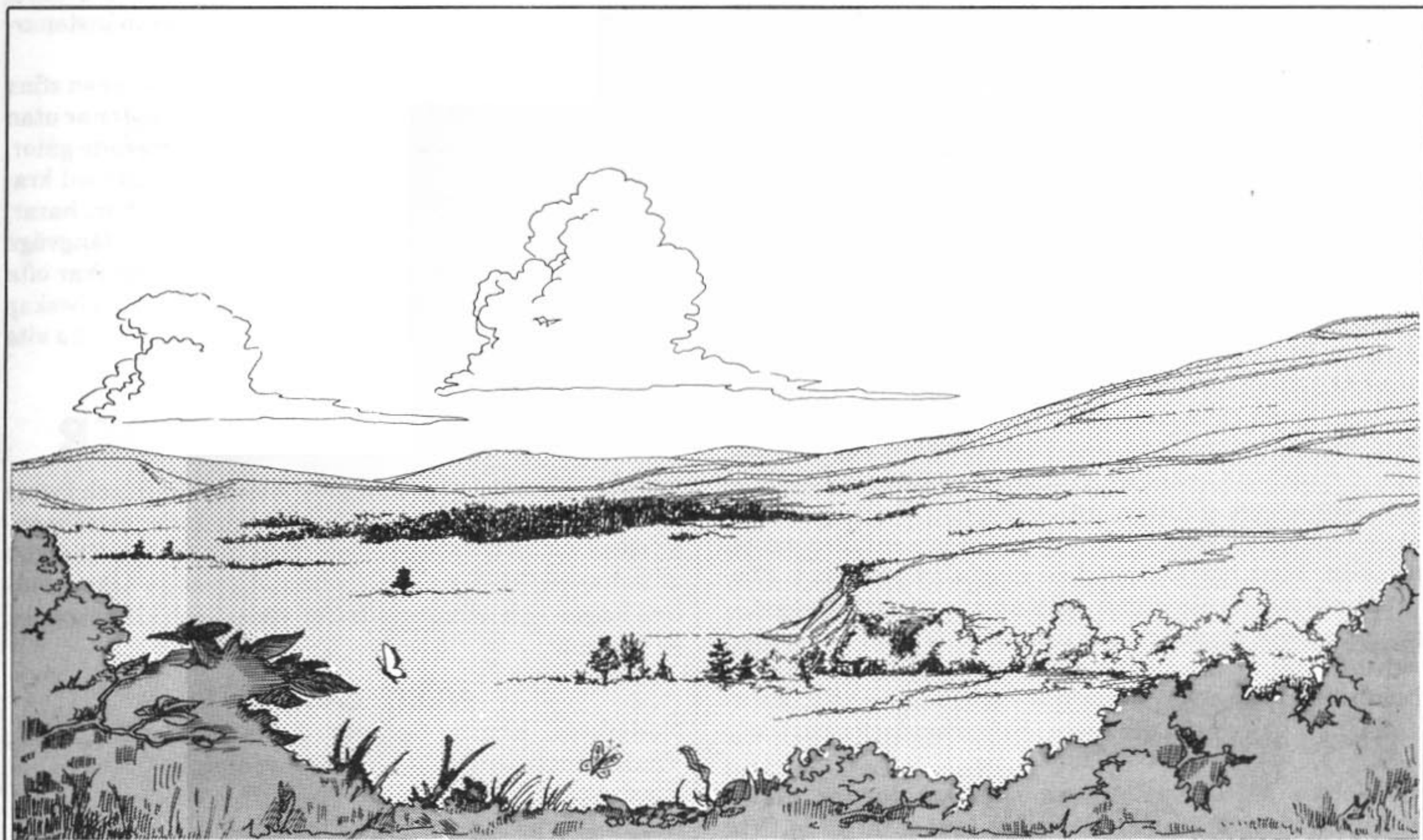
BARBIAS FLORA OCH FAUNA

Det eviga gräsets land
Vindarnas spelrum
Landet som möter himlen
Nomadfolkets rike...
Tystnad...
-Frihet!

HÖGLANDET

Höglandets branta sydgräns utgörs av områdenaomedelbart norr om floden Vatnatra ner mot Dûnslätten i norra Cereval. Kusten avslutar höglandet genom branta klippstup.

Terrängen på höglandet är en vidsträckt vindpinad platå där bergskedjor förekommer. Det öppna platta landskapets flora består mestadels av gräs av olika uthålliga slag och tåliga växter som lavar, mossa, ljung (stora ljungängar finns kring Babor) och tistlar. Blommor som fjällsippa och fjällvallmo förekommer också. De få träd som växer här är kryptall och enbuske som av väder och vind formas till krokiga och platta buskage. Djurlivet är snålt, mest förekommer varg, tundralämmel, mellansork, järv, uroxe, myskoxe och mycket ren. Här lever också mammutar och ullhårsnoshörning. Dessutom finns det en del ormar, harar och kaniner.



Kring de bergiga områdena finns en och annan fjällräv, björn, hyena och kroksabelkatt.

GLITTERSJÖN

Sjöns norra del utgörs av träsket Hetretz. Forsar från Vindtoppsbergen och åar från träsket rinner ut i sjön och från den rinner den breda Glimmerån vars delta ständigt växer i Ardibukten. I sjön frodas mycket sötvattensfisk av olika slag. Under försommaren glimmar sjön av lax som söker sig upp bland Vidtoppsbergens forsar för att leka, och under sensommaren glittrar sjön av den urlakade och ibland döda laxen som med strömmen förts tillbaka till Glittersjön för att dö.

Längs med sjöns stränder frodas björnbärsbuskar som formar naturliga labyrinter. En del andra snåriga buskage och träd växer där också.

TRÄSKET HETRETZ

Norr om Glittersjön finns ett stort sankområde som kallas Hetretz träsk. Träskets växter består mestadels av låga och snåriga buskage, vassruggar och vattenväxter. Ödlor, ormar, sorkar, och utter lever i området. Svärmar av myggliknande insekter håller människor effektivt borta.

DE ELDSPRUTANDE DRAKARNAS VIDDER

Ett landområde som sedan förhistorisk tid har varit livlöst är De eldsprutande drakarnas vidder. Landet är sterilt, buktigt och utgörs av mörk näringslös jord och vittrade stenblock som brutits ner till stoft. Här åskar, regnar och blåser det ofta. Av de starka strömmarna kring kusten eroderas området kraftigt. Landet består av löst material som havets strömmar lätt sliter med sig. För vart år som går minskar regionens storlek. Kustlinjen är söndertrasad, vilket gör det näst intill omöjligt att nå landet med båt utan att den splittras mot något grund. Ingen flora, ingen fauna.

Kring år 610 eO har ytterligare en eroderande kraft börjat bryta ned landet. Det är Siratsia som provar sin magi och sliter sönder regionen bit för bit. En resenär lär upptäcka de oförklarliga hålen som hon har skapat. Om hon förblir ostörd den tid hon behöver för att hennes rike ska träda i kraft kommer det att vara mycket svårt att resa i trakten, då man ständigt tvingas ändra färdriktning för att undvika hålen av "ingenting". (Hålen har normalt en diameter mellan 50 och 80 meter. De allra största hålen når en diameter över 100 m.) Siratsia tänker stänga sig själv och Skymningsros innanför de skyddande "murarna av ingenting" (som inte ens går att se igenom, eftersom där inte finns något att se) som har samma funktion som en labyrint. I labyrintens hjärta ligger Siratsias paradis.

NARGURS GRÄNSOMRÅDEN

Den stora skogen Nargur breder ut sig nedanför höglandets södra brant på andra sidan om floden Vatnatra. Skogen utgörs främst av bok och lönn, men ek och lärkträd förekommer också. Här lever djur som kronhjort, mammut, ullhårsnoshörning, rådjur, uroxe, brunbjörn, varg, vildhund, järv och lokatt. En myckenhet smådjur och fåglar trivs i trakten.

Floden Vatnatra har sina källor på höglandet och rinner ner över dess ravinlika brant för att förenas till den mäktiga flod som rinner ut i Ardibukten. I Vatnatras djurrika trakt förekommer bland annat bäver och utter. Sötvattensfisk finns men laxen trivs inte särskilt bra i Vatnatras förhållandevis lugna vatten.

SILVERBLADSSKOGEN

Det stora nordliga skogsområdet utgörs främst av blandskog med mycket tall och gran blandat med lönn, ek och lärkträd.

Djurlivet består av hjort, rådjur, varg, järv, uroxe, älg, vildsvin, mammut, ullhårsnoshörning, samt mindre djur som ekorrar, möss, sorkar, murmeldjur, mullvadar, igelkottar, etc. Fågellivet är utbrett och stora rovfåglar som falk och örn jagar i trakten. En del vattendrag har sina källor i skogen och rinner ut i havet. Därmed finns det också bäver och utter.

MÅNSKENSSKOGEN

Månskensskogen kallas den del av Silverbladsskogen där alverna en gång bodde. Genom alvernas tillvaro och sorg (se år 1215 fO) har skogen förskönats ytterligare och har genom alvernas tårar skänkts evigt liv. Skogen är ljus. Långa raka trädstammar med gråsilverlik bark skjuter upp ur marken likt höga arkader som stöttar upp det gyllene taket av grönsilverskiftande trädkronor. Kronorna glänser under hösten som guld och senhöstens lövtäcke täcker den annars mjuka, yviga, mossbevuxna marken med en matta av guldblad. Förutom mossa förekommer nästan ingen undervegetation. Gyllene blommor och ormbunkar med silverblad skjuter upp ur det tjocka mosstäcket. Ekologin är väl balanserad här och djuren hyser stor respekt för området. Ungefär samma djur som i Silverbladsskogen lever här.

Mellan Månskensbergens skyhöga toppar glider jättelika kungsörnar omkring på jakt efter föda. Vid bergen lever också grottbjörn och kroksabelkatt.

VINDTOPPSBERGEN

Mitt på det centrala höglandet reser sig en mycket högsträckt bergskedja mot den ljusblå himlen. Bergen har en sval ljusgrå nyans och dess spetsiga toppar täcks av evig snö som blixtrar som silver i solljuset. De allra högsta bergstopparna brukar dväljas bland gräddvita virvlande moln som lägger sig som kransar kring bergens silverkronor av evig snö.

Det är snålt med både flora och fauna i det här området. Det finns gräs, fjällblommor och en del uthålliga buskar. Här lever en hel del fåglar, men också djur som grottbjörn, fjällräv, fjällämmel och liknande.

Bland bergen har många forsar sina källor och under sommaren leker laxarna här.

HABULONÖARNA

Övärlden består av hundratals småöar i Ardibuktens innersta sydöstra del. De flesta öarna är helt kala och består ofta av kala klippor, men en del öar är bevuxna med kryptall, yviga enbuskar och uthålliga snårbuskage och hjortronbuskar. Kring öarna lever mycket fisk och de är perfekt skapade för ett rikt fågelliv.

KETTAEL

Sedan förhistorisk tid har kratern Kettael utmärkt sig som ett hål i slättmarken nordväst om Edretch. Kettael har en diameter av ca två mil och är två kilometer djup. Botten täcks av en klarblå sjö vars mitt pryds av en liten, kristallvit ö.

Ön är resterna av den asteroid som för länge, länge sedan damp ner från himlen och slog upp kratern. Asteroidens kristallvita material har fått den att kallas Månstenen. Under tidens gång har den dock minskat i storlek då den ständigt besöks av magiker som bryter loss bitar för eget bruk. (Här ifrån kommer månstenarna som finns i Fadarims tempel.)

Numera bevakas den lilla kristallvita ön av en sfinx som inte ger någon tillåtelse att bryta månstenar utan att ha lyckats besvara hennes tre komplicerade gåtor.

Här och där växer mindre buskage längs med kraterns sidor. Djurlivet består främst av fåglar, harar, kaniner, sorkar, etc. Hit vandrar vilda djur långväga för att dricka av det rena vattnet. Vargar brukar ofta jaga på den här platsen. Nomaderna vattnar sin boskap här, men med viss rädsla för den blå sjöns trolska vita ö med dess bevingade silhuett.

KLIMAT OCH VÄDER

Barbias klimat är i genomsnitt blåsigt, kallt och i vissa områden torrt. Sommaren är kort och under den obarmhärtiga vintern är landet snötäckt och fruset. Klimatet är subarktiskt. Udda väder kan utgöras av åska, plötsliga hagel- och snöstormar (för väder- och klimatregler, se Gigant).

HÖST OCH VÅR

Nederbörd: Kraftig nederbörd, Lätt nederbörd, Mulet, Växlande molnighet, Växlande molnighet, Klart.
Vind: Storm, Blåst, Blåst, Bris, Bris, Stiltje.
Stabilitet: 93% Normalt klimat.

SOMMAR

Nederbörd: Kraftig nederbörd, Lätt nederbörd, Mulet, Växlande molnighet, Klart, Klart.
Vind: Blåst, Blåst, Blåst, Bris, Bris, Stiltje.
Stabilitet: 96% Stabilt klimat.

VINTER

Nederbörd: Kraftig nederbörd, Lätt nederbörd, Mulet, Mulet, Växlande molnighet, Klart.
Vind: Storm, Blåst, Blåst, Bris, Bris, Stiltje
Stabilitet: 96% Stabilt klimat.

BARBIAS FOLKSLAG

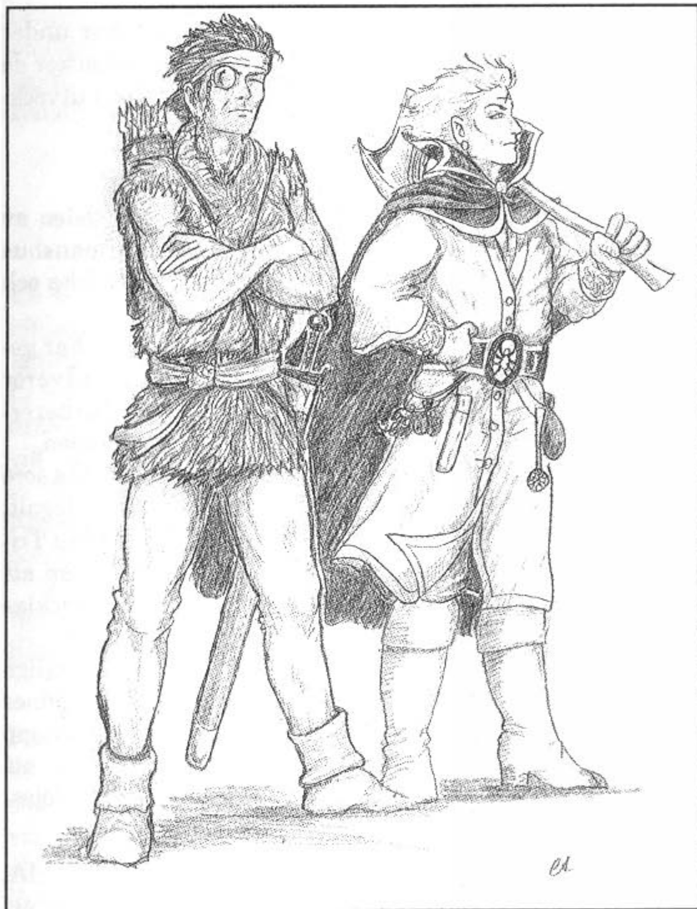
Något som är viktigt att lägga på minnet är att höglandets nomader, nordbarbarerna, är urbefolkningen som alla traktens stammar och kulturer har vuxit upp ur.

HÖGLANDETS NOMADER — NORDBARBARERNA

På Barbias gräsland lever det kringvandrande nomadfolket, landets ursprungsbefolkning.

De är ofta långa och av naturen kraftigt byggda. De brukar ha blont hår, ljus hy och blå eller stålgrå ögon. Höglandsbarbarerna är fysiskt uthålliga och starka. De är av naturen vana att klara sig vid mycket låga temperaturer.

Nordbarbarerna klär sig gärna i renhudskläder. De klär sig också i ylle (som utvinns från myskoxarna) och under vintern brukar de bära pälsar. De föredrar naturens egna färger och färgar sällan sina kläder. Nordbarbarerna är förtjusta i smycken och hantverksarbeten. Deras smycken tillverkas ofta av naturmaterial som tänder, horn, sten, etc, men under de senaste åren har bearbetade metallsmycken börjat förekomma hos de rikare och mäktigare klanerna.



Folket är uppvuxet på slättlandet och är vant att överleva i naturen. Naturen dyrkas och platser som är ovanligt vackra anses som heliga. Deras respekt för naturen är stor. Ofta skiftar religion och dyrkan oerhört från stam till stam. I regel tillber man inte någon bestämd gud. Bland nomaderna frodas shamanismen.

Eftersom magi är främmande för folket fruktar de magiska krafter. Som tidigare nämnts hyser de respekt för naturen, men inte någon fruktan.

Man lägger stor betydelse vid egenskaper som stolthet, omhändertagande av familj och stamfränder, lojalitet, vänskap och ära. För att vinna ära och inte skymfa sin stolthet försöker de enbart kriga mot jämlikar och överfaller aldrig försvarslösa. Stammen, dess hövding, familjen och tamdjuren är det viktigaste. Tamdjuren består främst av renar, men också av uroxar, getter och ibland får. Tidigt lärde sig nordbarbarerna att rida och folket kallas också för det hästridande folket.

Deras fiender utgörs främst av svartfolk och vargar. Många stammar har släktfiender som de ligger i fejd med. Fejderna påminner om de som förekom på Island under vikingatiden. När någon från en familj har dödat någon från en annan, måste offrets familj hämnas genom att dräpa en jämlike hos den första familjen. Dessa fejder slutar ibland med öppet krig då den ena ätten blir utplånad.

Nordbarbarerna slåss främst med spjut, båge och lädersköld. Deras pansar består av läder. Under senaste seklet har avancerade vapen som yxor, kroksablar, svärd och rustningar börjat dyka upp hos vissa stammar. Detta har skett genom handel som godkänts av kejsaren (se mer om Babors folk nedan) men illegal vapenhandel har också förekommit. Nomaderna behärskar konsten att hantera lasso.

BABORS FOLK

Babors invånare utgörs främst av barbarer från höglandet som tillhört stammar som utplånats eller vars hövdingar stupat och vars tamdjur har tagits av fienden. I Babor sysslar de med handel, grovarbete, hantverk eller tar värvning i kejsarens armé som ständigt behöver nytt folk.

En annan stor del av invånarna utgörs av främmande köpmän från avlägsna länder. På grund av barbarernas stolthet, som präglats genom seklerna, finns ytterst få laglösa i Babor. De som ändock visar sig där och blir infångade straffas hårt i staden och ändå hårdare i vildmarken. Många av Babors köpmän kommer för att byta sina varor med nomaderna ute på höglandet. De hövdingar i vildmarken som underkastat sig kejsaren får en kontaktman i Babor som exporterar och importerar varor åt stammen. De stammar som inte har förenat sig med kejsaren får inte ta del av handeln. På det sättet ökar kejsaren sin makt. Illegal verksamhet förekommer, ofta utan att hövdingarna själva vet att den är illegal. Ty skulle de känna till att det var orätt skulle de aldrig syssla med det.

Stadsbefolkningen i Babor påminner mycket om vanligt stadsfolk i allmänhet, men invånarna är i regel hederligare och stoltare.

BYFOLKET

Byfolket utgörs av barbarer som under generationer bott i sina byar. De äldsta byarna är Nug, Sendul och Alder. De nyare är Vesse och Ara. De allra nyaste är Sinel och Utill där man livnär sig på handel och på sina hamnar. Nug exporterar mycket sötvattensfisk och lax. I Sendul livnär man sig också på fisket. Vesse har växt upp bredvid Babor och fungerar ungefär på samma sätt. I byn Alder livnär man sig på jakt och begränsat fiske. Tack vare Lerån kan man exportera keramikprodukter av högsta kvalitet. Befolkningen i Nug och Alder betraktar främlingar med misstänksamhet.

VINDTOPPSBERGENS BERGSFOLK

Uppe bland Vindtoppsbergen lever ett underutvecklat bergsfolk, liknande neanderthalare. De livnär sig på jakt och fiske, bor i grottor, klär sig i djurhudar och slåss med spjut och påkar. Sedan stenåldern är folket isolerat. De få som lämnat bergen och försökt anpassa sig till civilisationen, bland annat i Babor, har efter en tid längtat tillbaka och återvänt till bergen.

HABULONER

Habulonerna är ursprungligen nordbarbarer som under härarnas tid (1500-1080 fO) kände havets lockelse och utvandrade till övärlden i Ardibukten. Habulonerna genomgick en förvandling under sin tid på öarna. De blev krigiska och tystlåtna, och i regel är det svårt att få kontakt med dem. De verkar vara lika likgiltiga som havet och deras ögon är lika oändliga som dess djup. De kan dock skifta humör lika snabbt som stormen överraskar på havet. När en habulon någon gång talar ligger det någon hemlighetsfull djupare mening i vad han säger. På något vis verkar folket vara ständigt sorgsna men trygga och stolta.

Sjöfarten gör det möjligt för folket att överleva på öarna. Något som är oklart i öfolkets historia är hur de

överlevde Mörkertiden. Kanske lämnade de sina öar och drog till annat land för att återvända till öarna under den nya tiden. Det finns tecken som tyder på detta — habulonernas nuvarande båtar och de båtar som används av folket väster om Ardibukten har liknande struktur och funktion.

Inte alls överraskande är att habulonerna lever av fiske. Flera gånger under deras historia har de varit tvungna att livnära sig genom piratverksamhet. Om de inte får möjlighet att få varor som inte finns på småöarna riskerar de att utplånas. Sedan en tid tillbaka fungerar handeln med Babor väl, men under vissa omständigheter har öfolket återupptagit plundringsverksamheten.

Habulonernas stridsföring till havs är nästintill oslagbar. När de försvarar sina hem, krigar de som havets alla stormgudar tillsammans.

POLITIK (CA 610 EO)

Det här kapitlet täcker upp den politiska situationen idag (ca 610 eO). Grundläggande är kejsarens ständiga försök att få nomadstammarna att lämna över sitt land i kejsarens händer. Stora delar av höglandets nomader vill dock fortsätta sitt fria liv med boskapsskötsel utan kejsarens inblandning. De vill inte lämna de regioner som under sekler tillhört deras stammar. De vill leva där deras förfäder ligger begravda, där deras förfäder bevattnat landet med blod, svett och tårar.

KEJSARDÖMET OCH HÖGLANDETS FOLK

Yddris Yxhammer är rättvis och klok, och går i samma fotspår som sin far Dendor. Dvs han försöker i första hand förhandla med nomadhövdingarna och tillgriper aldrig våld utom om han tvingas till det. Yddris erbjuder stammarna att handla genom kontaktmän i Babor (eller via byarna Vesse, Ara, Si-nel eller Utill) om de bara överlåter sitt land i Yddris namn. Han menar att nomaderna får fortsätta att bruka sin mark och sköta sin boskap som de har gjort i alla tider, bara de bidrar med varor som hudar, renar, nötkreatur, hantverksarbeten, vilt etc. De nomadstammar som vägrar underkasta sig kejsaren får inte del i handeln med omvärlden.

Man kan tycka att Yddris erbjudande enbart medför fördelar, vilket delvis är sant, men det finns skäl till att vissa stammar vägrar. Vanligen beror det på traditioner, religion och ren vidskeplighet. Det konservativa folket vill inte ha några större förändringar. De vill inte binda sig till en kejsare genom att tvingas exportera av sina produkter som ibland knappt räcker till dem själva. Hövdingarna vill klara sig själva, de bär självaktning och stolthet djupt inom sig.

Genom tiderna har höglandets folk attackerats av kejsare efter kejsare som genom våld försökt ta makten. Därigenom har misstänksamheten och misstron mot kejsarmakten vuxit under flera generationer. Det är svårt för Yddris att få folket på sin sida, eftersom det sedan länge är inpräntat hos nomaderna att kejsaren är en falsk och grym person. "Det är svårt att lära gamla hundar sitta." Hövdingarna menar att kejsaren talar med kluven tunga. Det har hänt förr.

Trots detta har Yddris lyckats bättre än någon annan kejsare. Han har flera nomadstammar under sig, och fler kommer till allt eftersom de upptäcker de allierade stammarnas framgångar och snabba utveckling.

KÖPMANSHUSEN I BABOR

Köpmanshusen i Babor innehas till största delen av köpmän från andra länder. Det finns även köpmanshus i Utill, Si-nel, Ara och Vesse. Köpmännen är rika och mäktiga och utgör en maktfaktor.

De stammar som är enade under kejsaren har genom en kontaktman i ett köpmanshus tillgång till varor som importeras till Babor. Vanliga varor som barbarerna byter till sig är metallredskap och metallvapen.

Illegal handel förekommer i viss mån. De flesta som gör det är omedvetna om att det skulle vara illegalt, dock finns det några stammar (bland annat Klan Tridor) som medvetet sysslar med det. De menar att kejsaren undanhåller dem möjligheten att utvecklas genom sina frihetsberövande bestämmelser.

Yddris försöker kontrollera handeln. Den olagliga handeln straffas hårt när den upptäcks. Kejsaren känner i regel till vilka som gör det, men kan sällan sätta stopp för det i brist på konkreta bevis och med risk att inflytesrika köpmanshus utplånas genom att avslöjas.

DE MÄKTIGASTE KÖPMANSHUSEN

OLIROS INTERNATIONELLA HANDELSKEDJA: Oliros släkt lever vid Kopparhavet i söder och har ett utbrett handelsimperium. Huset sysslar normalt inte med olagligheter men dess representant i Babor, Vedross, håller sig inte till reglerna, vilket han håller hemligt för familjen Oliros. Oliros internationella handelskedja har kontaktmän i Babor, Vesse, Si-Nel och Utill.

FELAROFFS KÖPMANSHUS: Felaroff är också sydlänning och konkurrerar med Oliros. Viss sabotage- och spionverksamhet förekommer mellan de två husen. Felaroff sysslar enbart med illegal handel om han får ett bra och säkert erbjudande och då han är i behov av att tjäna snabba pengar. Felaroffs köpmanshus har aktiv verksamhet i Babor, Ara och Si-Nel.

TARAD: Tarad är en hederlig, gammal vithårig man som faktiskt är nordbarbar. Han har funnit att handeln är ett roande och intressant arbete. Han sysslar enbart med hederlig handel. Tarads tre söner Golo, Therad och Millos och hans dotter Alonia hjälper honom med företaget. Tarads handelshus klarar sig genom sin hederlighet. Yddris litar på Tarad som var gammal vän med hans far. Dendor var den som ordnade kontrakt mellan habulonerna och Tarad och följaktligen är kriget som brutit ut mellen nordbarbarerna och habulonerna givetvis inte bra för affärerna. Tarad ogillas av de andra köpmannahusen. Han har endast verksamhet i Babor.

FÖRENADE KÖPMÄNNENS HUS: Detta är en stark organisation som består av flera handelshus som gått omkull för att de inte lyckades stå på egna ben. Förenade köpmännens hus är starkt genom sina kontakter i ett flertal länder. Huset kan bjuda på ett stort sortiment när det gäller importerade varor. Organisationen leds av ett råd med en representant från vart och ett av de ursprungliga bolagen. Ordförande är sydlän-

ningen Memnum Iyi. Memnum sysslar endast i ringa omfattning med illegal handel, helt utan rådets vetskap. Förenade köpmännens hus har verksamhet i Babor, Si-nel och Utill.

KRIGET

KLAN TRIDOR

En av kejsarens största fiender är Klan Tridor som bildades redan 567 eO. Klanen anser sig ha rätten till länderna norr om Vindtoppsbergen upp till norra kustlinjen och fram till de södra delarna av De eldsprutande drakarnas vidder. Den östra gränsen utgörs av Ghenvik och den västra är obestämbar då den ständigt skiftar med krigsfronten i kriget mellan Klan Tridor, Kejsaren och en mäktig barbarstam under ledning av den fruktade hövdingen Medos.

Klan Tridor leds av Gehard Blodsgjute, Fridar och Relian. Höglandets folk i allmänhet hyser skräck för Klan Tridor.

KLAN TRIDORS KRIGFÖRING

Numera slåss inte Klan Tridor för sin frihet, utan klanens tre ledare, Gehard, Relian och Fridar, har olika skäl till att föra krig. Gehard, numera klanens överhuvud, vill helst se Yddris krossad av hämndskäl. Relian dödade Yddris far, och vill se sonen död, ty han vet att Yddris har goda chanser att dräpa honom i kamp. Han är inte särskilt förtjust i Gehards och Fridars blodtörstiga attityd, utan försöker förhindra de allra blodigaste handlingarna. Han är den av de tre ledarna som mest av allt slåss för frihet. Fridar hoppas på att själv en dag kunna ta makten i Barbia, och får han möjlighet att bestiga Barbias tron kommer han att göra det. Han planerar också att undanröja Gehard när chansen yppar sig och omständigheterna är lämpliga.

Klan Tridors högkvarter är ett kringvandrande nomadläger. Lägret beskrivs i avsnittet om Viktiga platser. Dess plats bör du slumpa ut på det område som tillhör Klan Tridor. För det mesta håller högkvarteret till någonstans mellan Vindtoppsbergens två nord-sydliga bergsarmar, söder om skogen Grenor.

Gehard, Relian och Fridar har delat upp arméstyrkorna mellan sig. Gehard kontrollerar normalt två fjärdedelar, medan Relian och Fridar har varsin fjärdedel. Den ena av Gehards fjärdedelar håller till hos honom själv, medan den andra delen befinner sig på uppdrag eller används som förstärkning vid fronten. Relians och Fridars trupper håller konstant till vid fronten. Gehard låter Relian och Fridar vara så upptagna med kriget, att de inte får möjlighet att opponera sig mot Gehard då han vet att både Relians och Fridar armeér är för små att klara av Gehards trupper. Även om Relians och Fridars armeér slår ihop sig mot Gehard är de för trötta på krig att de ändå inte har en chans att vinna över honom. Detta vet Fridar mycket väl, och det retar honom.

KEJSARENS KRIGFÖRING

Kejsar Yddris har insett att den enda möjligheten att få Klan Tridor att ingå i kejsardömet Barbia är att använda våld. Yddris armé är stor och mäktig men en stor del av den är upptagen på annat håll, inte minst med piraterna vid västkusten.

Till sin hjälp har han en stor nomadstam som har sitt landsområde ungefär där fronten ligger. Medos håller alltid till vid fronten och leder sin del av armén framgångsrikt mot Klan Tridor. Kejsar Yddris är ofta (60% av sin tid) i spetsen för sin armé. När han inte är närvarande anförtror han ledningen åt Medos.

Yddris vet att hans chanser att hålla Relians och Fridars trupper i schack är stora, och att det är möjligt att krossa dem. Han vet också att om han stöter på Klan Tridors högkvarter kan en bitter kamp uppstå, där utgången är oviss. Flera gånger har Yddris haft möjlighet att anfalla lägret, men han har inte gjort detta, därför att Relians och Fridars trupper, tillsammans med lägrets, skulle kunna inebära slutet för kejsarens soldater, och därmed möjligheten att undanröja Klan Tridor. Yddris hoppas på att han snart kan sluta fred med piraterna, och på så vis kunna flytta sina trupper för att krossa Klan Tridor i ett enda avgörande slag. Genom att hitta gravskändarna som orsakat kriget mot piraterna kan det vara möjligt att sluta fred, och därför är belöningen för att hitta skändarna oerhört stor.

FRONTEN

Eftersom krigen utspelar sig ute på de öppna vidderna skiftar frontens läge hela tiden. Du kan bestämma den med tärningarnas hjälp, och med 1T100 avgöra hur aktiva stridigheterna är. Lågt innebär tillfälligt lugn och högt betyder krig. Resultat mellan 1 och 10 innebär att båda sidorna har tröttnat på stridandet för en tid. Resultat mellan 90 och 100 innebär att båda sidorna brutalt håller på att bekämpa varandra tills endera sida är utplånad.

YDDRIS KEJSERLIGA SOLDATER

300 maniplar lätt kavalleri.

- 180 maniplar vid östra fronten, mot Klan Tridor.
- 80 maniplar vid västkusten, mot piraterna.
- 40 maniplar utspridda i Babor, byar och övrigt i landet.

MEDOS BARBARKRIGARE

15 maniplar lätt kavalleri.

- 12 maniplar vid östra fronten, mot Klan Tridor.
- 3 maniplar vid hembygden, försvarare mot Klan Tridor.

RELIANS SOLDATER

55 maniplar lätt kavalleri, att användas mot Yddris och Medos.

FRIDARS SOLDATER

55 maniplar lätt kavalleri, att användas mot Yddris och Medos.

GEHARDS SOLDATER

110 maniplar lätt kavalleri.

- 50 maniplar vid högkvarterets läger.
- 60 maniplar vid fronten, att användas mot Yddris och Medos.

ATT RESA I BARBIA

För att avgöra hur långt man kommer när man reser i landet används förflyttningstabellen för långa sträckor på sidan 71 i Expert-regelboken.

Tänk på att rollpersonernas utrustning, och främst kläder, måste vara anpassad till det förhållandevis kalla klimatet som råder.

Att resa över det öppna platåliknande höglandet kan innebära möten med barbarer, varelser, djur, mm. För att avgöra vilka möten de råkar ut för kan mötestabellen här nedan användas

Gör möten och händelser levande. Om äventyrarna tex möter en munk, så säg inte bara: "Ni möter en munk." Utan beskriv hans utseende och hur de träffar honom. Han kanske smyger på rollpersonerna. Vet han något av intresse? Har han helande örter att sälja? Är han fientlig eller hjälpsam? Söker han hämnd på någon? Kanske är det en person från ett tidigare äventyr som tänker hämnas något? I vissa fall måste du också bestämma hur många de möter av de olika personerna, om de är Siratsias spioner, vilken ras de tillhör, etc. Improvisera och fantisera!

SLUMPMÖTESTABELL

Område	A	B	C	D	E	F	G
Händelse, %-chans/timme	35%	40%	50%	20%	35%	30%	35%
Händelse, %-chans/tre km	35%	50%	70%	20%	40%	35%	40%

Område		A	B	C	D	E	F	G
Stenras		-	-	-	01-05	-	-	-
Fälla		01-03	01	01	06-10	01-04	01	01-05
Grotta		04	02	02	11-15	05-11	02-03	06-08
Varg		05-09	03-07	03-05	16-18	12-17	04-05	09-13
Sabelt. tiger		10-11	08	06	19-20	18	06-07	14
Lokatt		12-15	09-11	06-08	21-22	19-21	08-09	15-17
Giftorm		16-18	11-13	09-11	23-25	22-25	10	18-21
Örn		19	14	12	26-29	26	11-14	22-23
Hjort		20-21	15-17	13-14	30	27	15-20	24-29
Älg		-	-	-	31	-	21-24	30-33
Björn		22	18	15	32-34	28-29	25-28	33-36
Mammut		23-24	19	-	35	30	29-32	37-39
Ullhårsnosh.		25-26	20	16	26	31	33-35	40-42
Uroxe/myskoxe		27-30	21-23	17-19	27	32-33	36-37	43-44
"Småvilt"		31-38	24-29	20-26	28-34	34-36	38-47	45-52
Dvärgar		39	-	-	35-36	-	-	-
Älvfolk		40	-	-	-	-	48-49	53
Halvlängdsmän		41-42	30	-	37-38	-	-	54
Vargmän		43-45	31-32	-	39	37	-	55
Reptilmän		46	33	27-28	-	38	-	56
Jätte/cyklop		47	-	-	40-42	-	-	-
Gycklarsällskap		48-51	34	29	-	-	-	-
Varutransport		52-55	35-37	30-31	-	39	-	57
Köpmanskarav.		56-60	38-40	32	-	40	-	58-59
Munksällskap		61-63	41-43	33-36	43-45	41	-	60-61
Laglösa		64-66	44-47	37-38	46	42-44	-	62-65
Äventyrargrupp		67-68	48-50	39-40	47-50	45-50	50	66-70
Bergsfolk	(2-10)	-	-	-	51-62	51-52	-	-
Nomader	(2-12)	69-78	51-60	41-45	-	53-55	-	71-75
Gränsjägare	(2-8)	79-82	61-65	46-55	-	56-60	-	76-79
Kejserlig patrull	(20-80)	83-87	66	56-70	62	61-65	-	80
Klan Tridor patr.	(20-80)	88	67-83	71-85	63	-	-	-
Svartfolk	(10-60)	89	84	-	64-70	66-80	51-55	81-85
Gravskändarna		90	85	-	71-72	81	56	86-88
Yddris		91	-	86-88	-	-	-	-
Medos		92	-	89-90	-	-	-	-
Relian		-	86-88	91-92	-	-	-	-
Gehard		-	89-93	93	-	-	-	-
Alad-Arch		93	94	94	73	82	57	89
Cyklonen & Tycl.		94-97	95-96	95	74-77	-	-	90
Tefurus		98	-	-	78	83	58	91
Skymningsros		99	96	-	79	84	59	92
Annat		00	97-00	96-00	80-00	85-00	60-00	93-00

FÖRKLARING TILL MÖTESTABELLEN

Tabellen är anpassad för att användas kring år 610 eO och hanteras på följande sätt: Först tar du reda på vilket område rollpersonerna färdas genom. Detta ger en områdeskod.

- A=Allmänt Slättland
- B=Klan Tridors land (norr om Vindtoppsbergen).
- C=Klan Tridors och Kejsarens krigsfront öster om Glittersjön upp mot nordöstra delen av Ledos vik.
- D=Vindtoppsbergen och övriga berg.
- E=Trakten närmast Edretch.
- F=Månskensskogen
- G=Övriga Skogar

Slå sedan 1T100 och se om någonting händer. (Om rollpersonerna färdas, använd %-chans/tre km. om rollpersonerna är stilla, använd %-chans/timme.) Om något händer slår du ytterligare en T100 och avläser lämplig kolumn för att avgöra vad som sker.

RAS: Stenras, laviner, etc.

FÄLLA: En fälla (snara, fallgrop, spjutfälla, projektilfälla, etc) som har satts ut av utbygdsjägare. Den som misslyckas med ett Finna dolda ting kliver i den (halv chans om inte personen i fråga söker efter fällor). Den som i sin tur misslyckas med ett SMI-kast drabbas av fällan. Den behöver inte vara skapad av människor, utan också av naturen. Detta kan vara dolda sprickor, schackt, raviner, etc.

GROTTA: En naturlig grotta. Slå 1T100 för att avgöra storlek. Lågt innebär att det endast är en liten nisch, högt innebär att det är ett större grottsystem. (Använd tabellen för slumpgångar i Appendix.)

DJURMÖTEN: Det finns en hel del djur man kan stöta på i naturen, men om äventyrarna inte gör dem något, brukar de i regel inte göra äventyrarna något. Vargar kanske däremot har en mer illsint inställning mot främmande. Det är möjligt att vargen är hungrig... Under rubriken "Småvilt" faller de flesta mindre djur in. Detta är tex hare, kanin, lämmel, mullvad, råtta, sork, bäver, utter orm, etc. Använd avsnittet om Barbias flora och fauna som riktlinjer för att avgöra vilka djur som förekommer i trakten. Om man är på jakt bör normala jaktregler nyttjas. En jägare ska inte vara beroende av Slumpmötestabellen för att möta ett jaktoffer.

VARELSEMÖTEN: Dvärg, älvfolk, mm. Du måste avgöra vad det är för sorts personer, sysselsättning, uppgift, personlighet, osv. Viktigt är att du har en förklaring till varför varelsen i fråga håller till där den påträffas. Dvärgar kan komma från Nidabergen för att söka malm, eller kanske söker de efter den försvunna mithriltransporten? (Se deläventyret med samma namn.) Alver kanske är på pilgrimsfärd till Månskensskogen för att besöka den undersköna alvskogen, reptilmän kommer från Hetretz träsk för att jaga, etc.

GYCKLARE: En kringvandrande cirkus med akrobater, gycklare och kurtisaner. Kan mot betalning bjuda på föreställningar, berätta rykten, spå... Kanske förekommer viss tjuvverksamhet hos gycklarna.

VARUTRANSPORT: En karavan, eller endast en vagn med en kusk, som sänder varor till nomadstammar eller hämtar varor som nomadstammarna tillverkat. Varutransporten tillhör något av de större handelshusen i Babor. Kanske är varorna illegala, och karavanvakten vill undanröja alla vittnen. Illegala varor är varor som ska till barbarstammar som inte underkastat sig kejsarmakten, exempelvis Klan Tridor.

KÖPMANNAKARAVAN: En karavan av handelsmän från andra länder, eller nomader som ska resa till andra länder.

MUNKSÄLLSKAP: Munkarna är på väg till Babor eller någon annanstans, för att förkunna sin lärdom och religion. Kanske är munkarna på väg till någon front för att hjälpa de sårade.

LAGLÖSA: Rövare, banditer, tjuvar. Gruppen kan vara av varierande storlek. Dessa kanske vill råna äventyrare på värdeföremål, kanske är de stråtrövare, eller legosoldater som har deserterat.

ÄVENTYRARE: En äventyrargrupp, liknande rollpersonerna själva. De kan ha olika orsaker till att hålla till i vildmarkerna. De kan vara laglösa, hålla på att lösa ett av deläventyren eller kanske de är prisjägare som söker efter gravskändarna. Äventyrarna har lockats av den belöning som utdelas till den som fångar skändarna. Det kan vara mycket svårt för rollpersonerna att förklara att de inte är gravskändarna, särskilt om de bär med sig stora rikedomar och gods som mycket väl skulle kunna komma från ett gravvalv.

BERGSFOLK: Bergsfolket är ett primitivt folkslag liknande neanderthalare, som har sitt ursprung bland Vindtoppsbergen. Normalt är de mycket skygga och slåss endast om de blir skrämda, och om det är ont om föda (runt vintertid). Annars håller de sig oftast undan.

NOMADER: Slättlandet domineras av kringvandrande nomadstammar som vallar sin boskap över de ändlösa vidderna. Nomaderna är sällan fientliga. Deras gästfrihet är normalt stor och respektfull, men upplevs ofta som snål. Nomaderna bjuder aldrig gäster på mer än vad de själva får. En stam som inte har underkastat sig kejsaren äger ingen imponerande utrustning, utan är ganska primitiva. Däremot kan de stolt kalla sig fria. Om man trotsar deras regler om att respektera naturen kan det hända att de blir fientliga. En fientlig nomad slåss bara mot jämlikar. Om någon visar sig onaturligt uppkäftig eller spydig kan en nomad förklara personen för underlägsen, och inte ens värdig att strida mot. Nomader som man stöter på i Klan Tridors område är mycket fientligt inställde mot främlingar. De har order av Gehard att rapportera upptäckt av främlingar, fånga dem och transportera dem till högkvarteret.

GRÄNSJÄGARE: Gränsvakter, kontrollanter av varutransporter och sådana som ser till vildmarken i landet för övrigt. Vilken grupp av folk gränsjägarna tillhör beror helt på var man träffar på dem. Normalt är det kejserliga gränsjägare man möter i Barbia, men om man är i Klan Tridors område kan man möta gränsjägare som hör dit. Är man i området kring Edretch kan gränsjägarna bestå av svartfolk som bevakar Edretchs gränser.

KEJSERLIG PATRULL: I landet finns större patruller och trupper av kejserliga soldater som strövar omkring. Dessa trupper har anledning till att finnas där man träffar på dem. Om du upptäcker att det inte finns någon rimlig orsak, kan du ignorera mötet. Skälen kan vara att de är på väg till/från östfronten, eller att de är på väg till/från västkusten. Vid östfronten är det inte ovanligt att möta en kejserlig patrull. Ofta är den kejserliga armén uppsplittrad just vid fronten, för att lättare kunna bevaka ett större område.

KLAN TRIDOR PATRULL: Som Kejserliga patruller. Dessa träffar man vanligen på vid östfronten, eller i Klan Tridors landområde. Om man träffar på dem någon annanstans håller de förmodligen på att planera att bakhåll, och gillar inte snokare.

SVARTFOLK: Landet har ganska många grupper svartfolk som frodas där nomader och kejserliga soldater håller till. De flesta svartfolken i Barbia tillhör Edretch, men det finns andra stora grupper som inte allas har något med Edretch att göra. Dessa grupper har all anledning att frukta Edretchs svartfolk. Om man träffar på svartfolk i Månskensskogen beror det på att Edretch ånyo har börjat skövla den vackra alvskogen.

GRAVSKÄNDARNA: I äventyret har några även-

tyrare gjort sig kända genom att plundra ett gravvalv. De visste det inte då, men sedan fick de klart för sig att graven var en symbol för freden. Med rikedomarna från graven har de tagit sin tillflykt till vildmarken, där de jagas av prisjägare som vill ha den belöning som Yddris har utfäst sig att skänka den som kan fånga gravplundrarna. Ingen vet exakt hur de ser ut, men det är allmänt känt att de som påminner om äventyrare och håller till i vildmarken löper stor risk att bli fångade. Belöningen för att fånga dem levande och föra dem till Babor, där de ställs inför rätta, är 9.000 gm i mynt och juveler, och ett mindre landområde i Barbia. Områdets storlek beror på hur Yddris och prismottagaren kommer överens. Om rollpersonerna stöter på gravskändarna, och de inte upptäcker vilka de är, kommer skändarna att försöka skänka en del värdesaker till rollpersonerna. Dessa består av heliga symboler, ett svärd och en sköld. De hör egentligen hemma i gravkammaren, och på det sättet hoppas de att rollpersonerna ska få skulden för plundringen. Med ett framgångsrikt Heraldik-slag kan man på skölden upptäcka var skatterna hör hemma. Gravplundrarna finns inte framslagna i Varelseavsnittet av det skälet att de ska vara jämnstarka med rollpersonerna. Därför bör du själv slå fram dem. Deras styrka ska i förhållande till rollpersonernas vara jämbördig, och de bör därför äga en del magiska föremål.

YDDRIS/MEDOS/RELIAN/FRIDAR & GEHARD: Man möter aldrig dessa personer utan att de har en patrull med sig, kanske kärnarmén. Om man möter Gehard är risken stor att det är hela högkvarteat man möter!

ALAD-ARCH: Ibland händer det att den väldiga draken Alad-Arch är ute och sträcker på vingarna. Normalt bryr han sig inte om folk och händelser på marken, utan syns som en stor fläck som seglar fram som ett skepp på himlen. Om du vill beskriva drakens makt och storlek kan du bestämma att rollpersonerna på håll upptäcker en strid mellan två olika stammar (förslagsvis två orcherstammar om ca 20-30 individer vardera). Plötsligt upptäcker rollpersonerna hur solen (månen) förmörkas av något stort. Då lägger de märke till Alad-Arch som dimper ner från skyn, dyker mot de stridande och utplånar dem med ett enda eldsprut, innan han försvinner upp mot himlen och försvinner bland molnen. När rollpersonerna ser slagfältet förvandlat till aska förstår de att Alad-Arch är en stor drake. Draken gjorde detta bara för att roa sig, och för att han retade sig på de stridande varelserna som han la märke till när han var ute och flög. När rollpersonerna i grundäventyret tar reda på att Siratsias formelbok måste förstöras av draken, kommer de förmodligen att känna en viss fruktan inför ett möte med draken.

DE DÖDA VINDARNAS CYKLON OCH TYCLOFON: Rollpersonerna ser den väldiga cyklonen dra fram över vildmarken, kanske är den på väg mot rollpersonerna?

TEFURUS: Se Alternativ lösning i grundäventyret. Om rollpersonerna möter Tefurus utan att du vill att han ska avslöja något om Siratsia, kan du låta honom tiga om detta. Kanske kan han hjälpa dem att tolka någon annan besvärlig gåta eller legend de står inför.

SKYMNINGSROS: Eftersom Siratsias fäste Skymningsros förflyttar sig varje natt, vid tolvslaget, kan det befinna sig var som helst i världen, och det finns en chans att man av ren slump råkar hitta det. Om du inte vill att äventyrarna ska utforska Skymningsros än, kan du låta mötet uppstå vid midnatt. Strax efter det att äventyrarna har upptäckt fästet försvinner det!



SIRATSIAS VITA FORMELBOK

FÖRSPEL

Vindarna sveper genom dimman som bitvis skingras. Framför er syns det legendomspunna Fadarim — ett tempel i barbarernas högländer i norr, flera dagsmarcher från närmaste bebyggelse.

Templet är byggt i granit och är runt och högt, likt ett torn som reser sig mot himlen och som försöker sträcka sig genom dimtäcket för att nå solen och dess livgivande ljus. Det sägs att i templets mitt reser sig en blå, skimrande kristallstav som sträcker sig högt upp mot det öppna kupoltaket. Det sägs också att kristallstaven kan kontrollera vindarna, lika bra som en riddare kan kontrollera sin häst.

Vinden viner genom templets valvformationer och framkallar ett isande, pinande tjut. Dimman är söndertrasad av vinden och de vassa och kyliga molnstyckena jagas i virvlar runt templet. Det är bara ett par hundra meter kvar till templets portvalv.

Ni är mycket trötta av den långa resan som har fört er upp i dessa ensliga och isolerade berg. Ni känner er mer utmattade tack vare den tunna luften.

Den tjocka dimman skingras ytterligare en kort stund för att blotta templet. En upptrampad, bred stig leder upp till dess högra sida, där ett stup störtar ned i en mycket djup och skrämmande ravin — om man bara såg den för den tjocka dimman. Men man kan ana vilken avgrund som finns där. I den karga bergsterrängen ligger kantiga stenblock som stigen letar sig fram mellan. Luften är fuktig och tunn, dimman tätnar igen och sluter sig på nytt kring er, men den här gången på ett skrämmande och isande sätt. Ni vet att ni står vid början av en lång och farlig historia. Ni vet att mycket står på spel. En obeskrivlig känsla av ovisshet inför framtiden kommer panikartat krypande.

En vänligt sinnad vind spränger dimtäcket omkring er och därmed lämnar ni era skrämmande tankar, för en kort stund.

Ni står inför ett stort valv som leder in till en kolossal granitport. Till höger om porten finns en glugg, som är något större än en skottglugg. I den skymtas en gestalt i vit klädsel och med långt blont hår.

"Var hälsade, högt ärade främlingar. Ni är väntade."

De jättelika granitportarna glider upp. Bakom portarna, i den stora runda tempelsalen som stöttas av bågformade pelare, finns ett tjugotal vitklädda unga kvinnor. Vid deras sidor hänger tunga svärd. Runt midjan bär de smyckade skärp, runt halsen och i håret finns vackra juveler av guld och silver. Tempelsalen domineras av den väldiga kristallstaven. Mitt över den finns en stor åttakantig glugg som vetter ut mot den dimtäckta himlen. Det är härifrån som vindarna vida omkring kontrolleras av staven och templets medlemmar.

Ni möts av en kvinna vars uppsatta svarta hår bär upp en liten öppen silverhjälm. Från den högra axeln går tre tunna silverkedjor över dräkten och slutar vid hennes vänstra höft. Över detta bär hon många vackra smycken som gnistrar svagt.

"Välkomna till vindarnas tempel", är hennes ord då hon niger djupt och ler vänligt mot er. "Mitt namn är Sien Nateli, ledare över vindarnas tjänare, era namn, er bakgrund, era syften, era öden och ert ärende känner jag redan till. Både ni och jag vet att en stor uppgift vilar i era händer. Det kommer att kosta er tid och hårt arbete för att nå resultat."

Hon tystnar en stund och orden dör bort i den stora tempelsalen. Endast vindens vinande och pinande ljuder.

"Men det kommer också att kosta er blod, svett och tårar."

SIRATSIAS HISTORIA

114 FO

Vid denna tid föddes en flicka i ett nomadläger någonstans ute på Barbias öppna vidder. Hennes far, Kelader, var den sista hövdingen över en av de otaliga barbarstammar som växte upp på slätterna. Keladers släkt hade sedan ett sekel befunnit sig i fejd med en stam som nu är kraftfull och farlig. Därför hoppas han på ett gossebarn som kunde föra stammens namn vidare. Med tungt hjärta fick han nöja sig med att lägga släktnamnets framtid i den nyfödda flickans små händer.

Ett år efter flickans födelse (år 115 eO) skövlades Keladers läger i ett överraskningsanfall och jämnades med marken. I envig dödades Kelader av fiendens tunga yxa. Som den enda i lägret överlevde barnet med blotta förskräckelsen.

En skygg enstöring, magikern Terendil, som levde isolerat vid ett närliggande skogsbryn såg rökpelaren från det förintade lägret. Han undersökte vad som hade hänt och fann det skrikande lilla barnet bland resterna av det som en gång var ett läger. Han kunde inte motstå det vackra och oskyldiga lilla barnet utan tog hand om det.

111 FO PSYKOKINETISKA FÖRMÅGOR

Flickan visade redan vid fyra års ålder att hon besatt magiska förmågor, som fungerade som om magi var något naturligt för henne. Hon kunde inte kontrollera sitt magiska flöde, och lyckades ställa till med en del smärre katastrofer för den gamle magikern Terendil.

Han utsåg flickan till lärling, och ger henne namnet Siratsia, vilket betyder "ärkeprästinna".

110-95 FO SIRATSIAS UPPVÄXT

Terendil uppfostrade henne och lärde henne behärska sin magi. Han lärde ut sina magiska kunskaper och hemligheter till den lättlärda flickan. All kunskap hon erövrade noterade hon omsorgsfullt och utförligt i sin formelbok, en tjock vit bok med små tunna guldinlägg. Boken fick hon i present av Terendil då hon fyllde sju.



Av naturen hade Siratsia ett häftigt temperament men Terendil lärde henne att vara försiktig och vis. Han lärde henne respektera, lyssna och studera de personer hon mötte, och han lärde henne att tala och tänka klokt. Vid tjugo års ålder hade Siratsia vuxit upp till en ljuv skönhet med karismatisk utstrålning och till en fulländad skapelse som var så vacker att de som mötte henne aldrig glömde den underbara uppenbarelsen. Många är de som föll i evig olycklig kärlek. Terendil var gammal. Slutet var nära.

93 FO TERENDILS BORTGÅNG

Till Siratsias förtvivlan avled Terendil av sin höga ålder.

Magikern var en god far åt Siratsia, och den enda vän hon hade. Hon kände ingen annan i den glest befolkade trakten. Efter en lång svåröverkomlig sorg fattade Siratsia mod och gav sig av för att se sig om i Barbia och den övriga världen, och för att praktisera sin vishet och lärdom. Redan nu behärskade hon stora områden inom både mentalismen och elementarismen.

Strax före den kalla och obarmhärtiga vintern träffade hon tre kringvandrande äventyrare från avlägsna länder. Hon slog följe med dem då de inte hade något emot att ha en sådan underskön kvinna, som dessutom behärskade magi, med i gruppen. De tre äventyrarna hette Al, Uvid och Gendol. Alla tre var krigare, fastän Gendol var mer inriktad på jägaryrket. Uvid ägde ett attraktivt metallsvärd, som drog till sig intresserade blickar. Svärdet var Bardados och smiddes i dvärgarnas allra första stålugn. (År 610 eO, efter besynnerliga omständigheter, har svärdet hamnat i illusionsfästet Dejavu.)

92 FO ÄVENTYRARSÄSONG

Efter vintern började ett intensivt äventyrarår. Tillsammans med sina vänner upplevde hon flera äventyr i Barbia och i länderna i när och fjärran.

Efter att ha räddat en grupp alver, på pilgrimsfärd till Månskensskogen undan en hord svartfolk fick hon bland annat en alvkåpa.

När hon berättade att hon ville studera harmonism för en kringvandrande bard vid namn Beres, fick Siratsia hans flöjt.

Under äventyrandet träffade hon en ung och vacker prins, vars namn var Dejavin. Prinsen blev ögonblickligen förälskad i Siratsia och friade till henne. Han gav henne ett värdefullt och mycket vackert halsband, Efert, som hans släkt hade ägt och som en gång före Mörkertiden hade förvärvats från dvärgarna. Siratsia blev prinsens gemål och hennes äventyrarvänner önskade henne farväl, men just som de skulle lämna henne fick hon bud om att prinsen hade stupat i krig.

Siratsia behöll halsbandet som minne av Dejavin och när hon hade kommit över sorgen följde hon sina tre vänner på nya äventyr.

Äventyrargruppen blev mycket rik och kraftfull under året. Härjningarna från Barbias grymma vinterkyla satte punkt för säsongens utflykter. Siratsia tog sig tillbaka till Terendils hem för att studera mer av harmonismens hemligheter, och då gjorde hon sitt första magiska föremål, en stav som hon kallade Pary.

91 FO FYNDET

Tidig vår chockade Barbia med gassande sol och höga temperaturer. Tillsammans med sina tre vänner gav sig Siratsia ut på äventyr igen. De sökte spänning i det för länge sedan störtade kejsarriket Jorpagnas trakter. Där fick de uppleva stor sorg och många motgångar. Gendol stupade bland ruinerna av en stad som had invaderats av ondsinta varelser. Dessutom förlorade Siratsia sin stav Pary. Hon hittade dock det demoniska armbandet Gharter i ett gravvalv, där en hel bybefolkning låg begravd sedan köttbitarnas mördande invasion. Till äventyrarnas stora förskräckelse överraskades de plötsligt av gravens otaliga odöda. Under flykten ut råkade hon hitta en nekromantikers formelbok som hon med nöd och näppe hann slita med sig, innan hon teleporterade sig från en ond bråd död. Hon var den enda av äventyrarna som återsåg dagsljuset.

Siratsia drog sig sorgset tillbaka och medan hon smälte sina erfarenheter studerade hon de nya sakerna som hon hade funnit.

I nekromantibokens innerpärm låg ett intressant pergament som visade sig ha något med transfer och

teleportering att göra. Hon upptäckte också att besvärjelsen trotsade tiden på ett sätt som hon aldrig tidigare hade föreställt sig. Hon förbrukade inte pergamentet, utan skrev av det. Allt hon lärde sig om den mystiska besvärjelsen skrev hon omsorgsfullt ned i sin formelbok, den magiska vita formelboken.

90 FO UPPTÄCKTEN

Efter drygt ett års forskning kom hon fram till att pergamentet faktiskt beskrev en ritual som möjliggjorde borttrollning av saker och ting. Det som trollas bort försvinner till en dimension i multiversum som ligger så långt från tidens element att tiden står stilla. Siratsia hade aldrig tidigare sett någon liknande besvärjelse. Genast började hon arbeta på att lära sig hantera den. Under en mycket lång tid såg ingen till den undersköna kvinnan, ty hon ägnade sig intensivt åt sina intressen.

89 FO BESLUTET

Siratsia fyllde tjugosex. Hon hade lyckats framställa en ritual av pergamentets besvärjelse och provade den för första gången. Med ritualen lyckades hon trolla bort föremål, och kvar lämnades "ingenting".

Siratsia fattade ett viktigt beslut, ett beslut som skulle få avgörande betydelse för framtiden. Genom besvärjelsen kunde hon bli riktigt kraftfull, en härskarinna som trollade bort det som hotade henne och trollade bort det hon inte ville ha. Hon skulle göra om regionen till ett personligt paradis. Hon skulle till och med kunna bli härskarinna över världen! Eller åtminstone stora bitar a[illegible] Hennes fiender skulle frukta henne som en övermäktig härskarinna, medan hennes vänner älskade henne som en klok och rättvis ledare. Hon visste att hon satte sig emot gudarna, och då främst de som en gång skapade världen. De destruktiva och onda gudarna skulle säkert se på Siratsia med förtjusning. Hon smidde planer och visste vad hon skulle göra, om hon bara hade mer tid. Det skulle ta århundraden att genomföra planen! Hon blev tvungen att försöka upphäva sitt åldrande. Detta lyckades hon med riktigt bra: åldrandet förvisade hon till den tidlösa dimensionen och förblev evigt ung.

Hon fortsatt med att forska kring sin trollformel och började forma den till en vanlig besvärjelse istället för en lång och tidskrävande ritual.

CA 68 FO EFTERFORSKNING I DET FÖRFLUTNA

Den evigt unga Siratsia gjorde framsteg i sitt kunnande. Hon lyckades uppnå ett av sina mål. Ritualen formades till en vanlig besvärjelse. Större föremål än ca tre kubikdecimeter kunde hon inte trolla bort och inte heller levande väsen — ännu.

Nyfikenheten på besvärjelsens ursprung växte. Hon reste runt och försökte luska ut historien kring pergamentet och nekromantiboken. Det visade sig att boken tillhörde en magiker som hette Tyllut, och som dödades av köttbitarna sommaren år 599 fO. Hon fick reda på att Gharter hade tillhört Tyllut, och genom att kommunicera med armbandets demon fick hon reda på att Tyllut studerade nekromanti därför att han hade influerats av Gharters ondska. Gharter kände inte till var Tyllut fick tag på det mystiska pergamentet. Längre än så kom hon inte. Hon insåg det hopplösa i att lista ut besvärjelsens fullständiga historia och ägnade sig åt magiforskningen istället. Hennes efterforskning hade inte lett till annat än oro bland folket, som hade hört talas om hennes verksamhet. Folket började störa henne i arbetet. De fruktade för vad gudarnas reaktion skulle bli. Flera vädjade om att hon skulle sluta helt med sin farliga verksamhet. "Det är inte bara farligt för dig, utan hela befolkningen kommer att få lida för dina upptåg mot gudarna", menade man. "Gudarna är till för att se om oss. Vi ska inte rå om dem."

67 FO SIRATSIA FLYTTAR

Präster (shamaner) och visa män och kvinnor uppsökte Siratsia och propagerade hotfullt om "kaosgudarnas väckelse" om hon fortsatte. Hon avvisade dem och försökte tala för sin sak, utan att exakt avslöja sina innersta planer. Hon sa att de fruktade det som för dem var okänt. Att de fruktade det som var deras räddning. Dit deras visdom inte nådde, det förkastade de istället för att söka lärdom. Om de besatt samma kunskap som henne, skulle de inse att en ny möjlighet öppnade sig att lyfta Barbia ur den mörka tiden, där de famlade i dunklet utan att se någon utväg Gudarna ville att folket skulle agera den här gången. De ville se att det klarade av att resa sig på egen hand. En ny början var nära! Men åhörarna lyssnade inte och klandrade henne för allt dåligt som hade skett, höll på att ske och skulle komma att ske. Shamaner skickade andar mot henne. Hon planerade att ge sig av för att söka en plats där hon kunde arbeta ifred.

En regnig vår, då skymningen sänkte sig och åskans gud hotfullt dundrade över Siratsias hemskog Grenor, lämnade hon sitt hem. Med sorg i hjärtat la hon en sista ros på Terendils grav och önskade farväl. En sista ensam tår föll och blandade sig med regnet, och blixtarnas ljus kastades på graven och rosen. Med den viktigaste utrustningen på en vagn vände den bistra Siratsia ryggen mot sitt hem och reste i hemlighet mot okänd destination.

Efter drygt två veckor anlände hon till ett landområde vid den nordliga spetsen öster om Ledos vik. Hon fann området lämpligt för en fästning. Landskapet var gräsbevuxet och vid den branta kustlinjen fanns gott om användbart stenmaterial. Efter att ha tillbringat större delen av sitt liv i magikern Terendils stenbyggnad kändes det inte alls onaturligt för henne att bygga en fästning av sten, precis som man gjorde under den lyckliga tiden före Mörkertiden.

Hon saknade dock arbetskraft och kunnigt folk. Det fanns inte många som hade kunskapen att bygga stenhus, då det inte fanns behov av det då landets invånare levde ett fritt nomadliv. Under årens lopp hade hon lärt sig några av nekromantins hemligheter, vilka hon fann ytterst användbara. Alldeles invid den branta kustranden fanns vindgrottor som hade utnyttjats som gravplats.

Det fanns barbarstammar som tillbringade hela livet på de öppna vidderna, men traditionsenligt brukade de begrava sina döda vid kusten. Stammarna menade att hela livet förde man boskap över de vidsträckta länderna i en strävan att nå ett slut. När en stammedlem kände slutet nalkas sökte denne sig till kusten, viddernas ände. Där sökte den döende upp en grotta,

eller någon annan lämplig plats att dö på. Helst ville man kunna se solens uppgång. Bästa grottan var den dit havets vågor nådde. De döda barbarer som försvann (dvs de kroppar som drogs med av vattnet) skulle komma att landsättas på de Gyllene slätterna i Soluppgångens land bortom havet... De krigare som stupade på land skulle, enligt tron, att födas på nytt, för att få en ny chans att nå de Gyllene slätterna innan de avled.

Relikfynden förvandlade hon till lojala arbetare. Det mödosamma och tidskrävande fästningsbygget tog sin början.

60 FO FÄSTET EL-GLAMOR FÄRDIGSTÄLLS

Efter sju års mödosamt slit stod fästet färdigt. Hon kallade det El-Glamor. Med ett arbetslag bestående av zombier och skelett är det fantastiskt att byggnaden överhuvudtaget kom till!

Siratsia kände sig sliten och trött efter att i åratal ha slungat order åt alla håll till sina tröga arbetare. De krävde fullständiga instruktioner för att lyckas utföra något arbete. Hon hade knappt hunnit öppna sin formelbok under åren det tog att bygga fästet. Äntligen kunde hon packa upp utrustningen på allvar och flytta in. Hennes hopplöst tröga arbetare behöll hon som tjänare — korkade, men lojala. Den ganska instabila, men imponerande, byggnaden bestod i huvudsak av tre runda, kraftiga barfreder som stod så tätt att kurtinen mellan barfrederna proportionellt sett var mycket kort. Ingången bestod av en två meter bred stenport. Efter att ha passerat portvalvet nådde mán en trång borggård. Från borggården kunde man nå stall och vagnplats. Via en svårforcerad magiskt förseglad port som endast Siratsia och de som hade hennes tillstånd kunde passera nådde man hennes forskningssalar. Hennes egna labratoriesalar tog upp två tredjedelar av fästet, men då var vissa salar stora, och innehöll ibland bara något enstaka föremål. Salarna och korridorerna formade en labyrint där hon själv lätt hittade. Hon kunde snabbt teleportera sig själv mellan rummen. En annan mer lättforcerad dörr ledde till tjänarnas salar och köket. Där fanns också gott om garnisonsutrymmen.

Det var ont om färskvatten och mat, och ibland lät hon sina tjänare resa långt för livsnödvändigheterna. Hennes odöda var alldeles för dumma för att klara av sådant som boskapsskötsel och jordbruk. Förresten skulle en zombie eller ett skelett få boskapen att fly långväga av bara åsynen.

Nu började hon arbeta på allvar. Hon hade tiden, hon hade kunskapen, hon hade möjligheten...

55 FO DET LÅNGA STEGET

Siratsias utveckling gick framåt med stora steg. Plötsligt en varm sommardag hördes ett glädjetjut från den mystiska byggnadens översta fönsterglugg. Hon hade förverkligat en av sina större drömmar. Hon lyckades trolla bort levande varelser! Hon visste ännu inte om hon kunde trolla bort en människa, men teoretiskt sett borde hon klara av det. Hon fortsatte att studera. Hennes besvärjelse måste utvecklas mer för att planerna skulle kunna verkställas. Hon studerade inte enbart borttrollningsformeln, emellanåt läste hon till sig kunskaper i litet av varje inom magins ramar. Hon gjorde också en ny magisk trollstavstav, som hon kallade Pary II. Men mest ängnade hon sig åt forskning för att lyckas trolla bort allt större föremål. Det hon inte visste är att det blev det svåraste och mest tidskrävande steget.

345 EO SLAGET VID EL-GLAMOR

Redan efter ett års verksamhet behärskade de nya prästinnorna i Fadarim konsten att tolka vindarnas budskap. Av nordanvinden hörde de talas om El-Glamor och Siratsias verksamhet. Genom detta fick kejsar Les i Babor reda på det, och ett tragiskt krig utspelade sig vid vid El-Glamor. Där trodde sig Les ha dödat Siratsia, och lämnade ruinerna där de döda begravdes. Les anade inte att det var en zombiekopia av henne som han hade dräpt.

Siratsia var i själva verket inte död utan hade flytt genom att teleportera sig därifrån, då hon hade lagt beslag på sina viktigaste ägodelar (däribland den magiska vita formelboken).

Något märkligt skedde i katakomberna under ruinerna av El-Glamor. De av Siratsia förhäxade krigarna förvandlades till odöda. De kommer inte att få någon ro förrän Siratsia har fått sitt straff. Av hennes zombiekopia uppstod vålnaden Garam'Tuzach.

Siratsia blev mycket förargad och enormt besviken. Hon var inte minst besviken på verklighetens veka och lättraserade material. Detta gav henne en strålande idé. Hon beslutade sig för att skapa en fästning av en kraftfull illusion som hon själv inte skulle kunna genomskåda. En illusion besparade mycket hårt arbete och kunde bjuda på överraskande möjligheter. På det viset kunde hon också undvika att upptäckas av vindarna. Vindarna kan inte genomskåda en illusion. En illusion existerar egentligen inte och vindarna blåser rakt igenom ett fäste av luft. En illusion är en bild som skapas av den förhäxades hjärna! Hennes kunskaper inom illusionismen var dock inte lika imponerande som hennes kunskaper inom mentalismen och elementarmagin. Under början av vintern anlände Siratsia till Babor. Hon lyckades med vissa svårigheter hålla sin identitet hemlig under vistelsen där, och kallade sig för Eloin. Med hjälp av listig manipulering och övertalningsförmåga lyckades hon nå den internationella akademiens bibliotek. I biblioteket fann hon vad hon sökte — *Encyclopedia illusionia.*

347 EO SIRATSIAS "ARBETSPROV"

Efter att i två år ha läst sig till vissa detaljer inom illusionismen i Babors bibliotek visste hon att hon nu hade kunskap att skapa sig en illusion som hon själv inte kunde genomskåda. Hon lämnade Babor och reste uppför Vatnatra längs med höglandets brant. Vid flodens källor gav hon sig ut i den obebodda trakten och där provade hon sin illusionsmagi.

Hon skapade en stor illusion av en fästning. Hon blev nöjd med arbetsprovets resultat, försedde den med NEXUS och kallade den för Dejavu. Nu var hon redo att skapa sig ett eget hem.

Vintern kom och hon övervintrade med några boskapsägande nomader.

Under samma år skedde en förändring i Fadarims tempel. Templet försågs med en kraftfull magisk "antimagisköld". Fadarim hade det fridfullt och gick fortfarande i tron att Siratsia inte längre var vid liv.

348 EO SKYMNINGSROS SKAPAS

Tillsammans med nomaderna reste hon rakt norrut. Där lämnade hon sitt tillfälliga vinter- och resesällskap. Ensam tog hon sig över Ghenfloden och följde Ghenviks västkust. Så småningom nådde hon De eldsprutande drakarnas vidder.

Hon visste att här skulle hon inte komma att besökas och störas. Babarernas vidskeplighet för inden döda trakten skulle hålla dem borta.

Det var fortfarande vår. Regnet piskade den livlösa marken och åskans gudar mullrade. Mäktiga regnmoln lekte tafatt över det karga landskapet, och den hårda nordanvinden slet i hennes kläder där hon stod högt uppe på en kulle.

Hon påbörjade en tidskrävande ritual som skulle skapa hennes nya hem. Åskvädret blev allt hotfullare, skymningen sänkte sig och i samma ögonblick som himlavalvet lystes upp av en enorm blixt (som kom att utgöra illusionens energiförsörjning) avslutade hon sin ritual med kraftfulla ord som till och med överröstade den öronbedövande åskknallen. Efter att ögonen hade återhämtat sig efter den bländande blixten lyftte hon blicken.

Där stod det pampiga och imponerande fästet Skymningsros. Siratsia stängde in sig och bakom fästets portar studerade hon vidare, ostört! (Skymningsros är besläktat med besvärjelsen FATA MORGANA, men har element som gör den näst intill är verklig, men den kan ändå inte uppfattas av vindarna.)

Samtidigt var en magiker på upptäcksfärd i trakten och såg skapandet av Skymningsros. Magikern heter Tyclofon, och hans hem består av en cyklon av "östliga vindar". Han upptäckte Skymningsros och mötte Siratsia. Hon blev mycket vred på honom som "snokar i hennes hemligheter". Hon befallde Tyclofon att lämna området, vilket han gjorde. Han la platsen på minnet genom att förtrolla sin guldstav så att den skulle kunna visa vägen tillbaka till det underliga fästet, och till den vackra häxmästarinnan. Tyclofon förbryllades mycket över skapandet av Skymningsros, och lamslogs av Siratsias skönhet.

För att undvika att göra något misstag när det gäller fästets läge lät hon förtrolla det så att det försvann från sin plats vid midnatt och materialiserade sig varhelst hon önskade. Detta medförde extra kostnad i magisk energi och hon band därför fästets energi-försörjning till sitt halsband Efert. Sedan den dagen kan man, om man skulle få möjlighet att se efter väldigt noga, ana en ros i det inre av smyckets röda rubin.

Något som gjorde Tyclofon ännu mer förvånad var att han inte längre kunde se Skymningsros i diamanten i sin magiska stav. Endast platsen där han såg Skymningsros skapas är synlig för den som får möjlighet att titta i diamanten.

361 EO SIRATSIA MÖTER RESELVES

Siratsia ägnade en del tid åt utflykter bland multiversums världar. Bland annat försäkrade hon sig om att hennes tidlösa dimension ligger på en säker plats, och undersökte om det fanns någon möjlighet att trolla tillbaka något som hon en gång trollat bort.

Denna dimension nådde hon aldrig. Den ligger så långt bort från tidens element att hon inte skulle kunna nå den utan att "fångas av tiden". Tiden är det säkraste och svåraste hindret och Siratsia förstod att det är oerhört svårt att skada hennes värld. För att lyckas med det måste man rubba tidens lagar.

Under sina resor bland astralplanen mötte hon underliga skapelser, ibland hotfulla, ibland vänliga. Ofta fick hon ingen kontakt alls med multiversums varelser. Att färdas mellan och i astralplanen är och var mycket farligt. Hennes färder kunde ske i många olika former. I vissa områden kunde det hända att hon bestod av en ljuskula av energi och kunde reglera fart och riktning genom tankekraft. Nära ljusets hastighet for hon genom svarta hisnande rymder. I dessa rymder fanns det andra energiklot som hela tiden strävade efter att erövra mer energi genom att anfalla andra. Det var inte ovanligt att hon blev överfallen och tvingades att strida på ett sätt som inte alls påminde om något hon tidigare hade varit med om.

En resa kom att betyda särskilt mycket. Hon upptäckte en värld som påminde om den materiella världen, fast med vissa förvånansvärda skillnader. Där mötte hon Reselves, en vis man som hon sedan ofta träffade och hade givande konversationer med. Hon förvandlade denna dimension till en del av sitt fäste.

411 EO SIRATSIA SKAPAR MAGISKA FÖREMÅL

Hon skapade ytterligare en magisk stav, som hon gav namnet Pary III. Hon gjorde också ett annat enkelt men användbart föremål — armbandet Hosori.

608 EO HALVORCHMAGIKER

Siratsia sände ut tre magiker, Utangaz, Gyzel och Kirilir, till Edretch för att hjälpa henne hålla kontroll på den kung som hade tagit makten. Kungen var Jätterman, som blev en av hennes många trogna spioner.

610 EO NUTID

Hon vet att hennes tid är mycket nära. Hon har förhäxat en hel del av traktens individer (däribland Urban Stenskägge och prästinnan Moirabia). De förhäxade utnyttjar hon som spioner, ty hon fruktar att någon kommer att försöka stoppa henne nu när hennes verksamhet sätter synliga spår. Det största hotet är Fadarims tempel, som hon tror besitter vissa kunskaper om henne. Numera är templet omslutet av beskyddande magi. Därför försöker hon inte nå templet på magisk väg. Om hon försöker, kan Fadarims skydd stå emot hennes trollerier, vilket skulle medföra att hon bevisar sin existens. Hon skulle lika gärna kunna ropa fritt för vinden: "Här är jag!"



TILL SPELLEDAREN

I den historiska bakgrunden finns tillräcklig information om Siratsias verksamhet.

Hennes plan är att erövra regionen, landet och kanske till och med världen med hjälp av sin magi. Nu är hon mycket nära sitt mål. Inom någon enstaka månad kommer hon att besitta tillräckliga kunskaper för att verkställa det hon har planerat under sjuhundra år! Dagen före det att hennes idé fyller exakt sjuhundra år återvänder hennes fäste Skymningsros till den plats i De eldsprutande drakarnas vidder där fästet ursprungligen skapades. När midnattstimmen är slagen börjar inte bara en ny dag, utan också en ny era. Ty de som vaknar med gryningens ljus kommer att finna att världen inte är sig lik sedan skymningen... Eller kommer spelarnas rollpersoner att lyckas förhindra detta, och i sådana fall; vad är det de förhindrar? En världs undergång, eller en världs begynnelse?

I Fadarims tempel har man funnit gamla legender om Siratsia och fruktar nu att hon kanske ändå lever. I alla fall är det värt att ta reda på det. Fadarims prästinnor menar att om Siratsia mot all förmodan inte dödades i Slaget om El-Glamor utgör hon ett hot mot regionen och landet. Om man får tro legenderna och spådomarna är hela världen hotad! Fadarims prästinnor tvivlar på att hon existerar, eftersom vindarna annars skulle bära med sig bud om hennes existens. Numera bär vindarna med sig Fadarims prästinnors oro, och gamla förflutna legender om Siratsia, legender som i sekler legat bortglömda. Till och med de äldsta silverekarna i Månskensskogen har nåtts av tisslande vindar som spelat med de uråldriga, men evigt blommande, silvergröna trädkronorna.

Fadarims prästinnor finner att tiden är mycket knapp och kallar därför på några mäktiga personer som är kända för sitt mod, sin visdom och att de tidigare har varit ljusets kämpar i kampen mot ondskan. Detta är rollpersonerna! De bjuds in till Fadarims tempel för att få höra om situationen.

OM TILLÄGGSREGLER

I slutet av den här äventyrsmodulen finns ett tilläggsavsnitt med nya regler, färdigheter, besvärjelser, mm, som du kan ta del av om du vill.

OM ROLLPERSONERNA

Äventyret är anpassat till fyra till sex kraftfulla rollpersoner. De kan vara hjältar, länsherrar, kungar, prinsar och prinsessor som tidigare har gjort sig kända för att vara ljusets kämpar. Gruppen bör åtminstone innehålla en lärd man och en magiker för att äventyret ska flyta på bästa möjliga sätt. Vidare bör det nämnas att det kan spelas av både "krigiska" spelare och "problemlösare". Det kan spelas utan nästan någon strid alls, men det finns gott om tillfällen där rollpersonerna kan göra sig av med sina aggresioner på ett våldsamt sätt.

Rollpersonerna kan vara sådana som spelarna har spelat med förr och som har uppnått stor erfarenhet, men självklart kan de vara skapada av SL och tilldelade spelarna just för det här äventyrets skull.

MOTIVATION

Spelledaren kanske undrar hur rollpersonerna ska känna sig motiverade att ta itu med uppgiftem och att känna att det är viktigt att lyckas. I detta äventyr är det emellertid nog inte särskilt svårt. Redan urvalet av rollpersonerna bör bädda för intresse och kamplystnad eftersom de måste vara mycket erfarna för att klara av äventyret.

Intrigen kan vara att en konung i det land där äventyrarna befinner sig har hört talas om Siratsia och hennes framfart. Han fruktar att hon snart kommer att förstöra även hans rike. Därför vill han leja äventyrarna för att med råd från Fadarims prästinnor söka efter henne och förhindra hennes hotfulla verksamhet. Som ett alternativ till denna intrig kan rollpersonerna vara utsända av olika konungar som fruktar Siratsia. En tredje variant är att de kan vara kända att vara"ljusets kämpar", kanske som följd av att de har klarat av trilogin *Ärans väg*, och att de sedan uppsökts av "Fadarims vindar" i ett försök att få hjälp i den svåra kampen mot Siratsia. Det ska nog inte vara så svårt för dig att bygga upp en lämplig anledning till varför rollpersonerna ska hjälpa Fadarims prästinnor i kampen om världen, ty om ingen kommer till undsättning kommer världen snart att falla sönder.

Om någon rollperson äger en borg och därmed har en mängd följeslagare kommer Fadarims prästinnor att vädja om att följet inte ska deltaga i sökandet, ty legenderna antyder att endast en liten men stark grupp personer kommer att lyckas med uppdraget. De har dessutom redan erfarit hur tvåhundra soldater plötsligt försvann. De vill inte att fler människoliv ska spillas i onödan. Om en rollperson ändå önskar medföra sin armé, kommer kanske soldaterna att vägra, särskilt om de är odisciplinerade och tvekar inför uppdraget. Trots detta kanske ändå en mängd soldater skulle följa med, och då kommer Siratsia snart att upptäcka den stora gruppen som väcker uppmärksamhet där de drar fram över trakten. Hon kommer då att förinta dem, antingen genom att förhäxa soldaternas ledare så att kaos utbryter, eller genom att skicka en armé av odöda, eller kanske genom att rent av trolla bort dem med ett hål av "ingenting"?

ROLLPERSONERNAS MAGI

För att fortfarande ha en intressant och välfungerande spelkampanj bör inte rollpersonerna behärska trollformeln LJUSVÄG. Vidare bör trollformlerna TELEPORTERA, JORDVÄG, FLYGA och OSYNLIGHET anändas med försiktighet. Dessa besvärjelser orsakar ständiga problem för de flesta rollspelskonstruktörer.



ROLLPERSONERNAS UTRUSTNING

Utrustningen bör vara komplett när de når Fadarims tempel. I templet kan de få basutrustning som mat, rep, verktyg, några enstaka vapen, mm. De bör ha ett eller flera magiska föremål i sin ägo, för att lättare ha en chans att klara äventyret. Förslagsvis kan varje rollperson ha var sitt kraftfullt magiskt föremål, men som förbrukas efter en eller två användningar. Dessa föremål bör användas i mötet med Siratsia och de rollpersoner som sparar sig tills dess och utnyttjar dem framgångsrikt mot henne, är mycket förståndiga.

INTRIGROLLSPEL

Med detta menas att varje rollperson har en utförlig bakgrundsbeskrivning där hans fullständiga karaktär beskrivs, samt en mycket utförlig beskrivning av rollpersonens motiv och målsättning i äventyret. Spelarna håller sina rollpersoner hemliga i den mån de önskar och avslöjar knappast sina rollpersoners motiv.

Första gångerna man provar på den här mer inviduella rollspelstekniken kan det kanske verka segt och långsamt. Det är helt klart att mistänksamheten inom gruppen ökar kraftigt genom att ha hemliga rollpersoner. Detta medför ett ständigt lappskickande till och från mellan SL och spelarna. Bli inte rädd om du fullständigt blir överöst av lappar första gångerna ni provar på att spela intrigrollspel. Genom erfarenhet kommer det snart att flyta lika snabbt och kanske snabbare än normalt "grupprollspel".

Bäst är förstås om spelarna själva kan bestämma en egen målsättning för sin rollperson. Det ger äventyret en spännande atmosfär för både spelare och spelledare, men det krävs mycket erfarna spelare och utvecklade beskrivningar av rollpersonerna för att kunna skapa bra rollspel med spännande intriger.

Den som ännu inte har provat på den här rollspelstekniken bör göra det. Det är mycket intressant, roligt och ger fler dimensioner till det vanliga rollspelandet.

Spelledaren kan också poängsätta rollpersonerna, och på så vis tvingas spelarna att spela sina roller trovärdigt enligt poängsättningen. Poängen kan sedan växlas in till bonuserfarenheter.

Här nedan presenteras några exempel på mål. Gemensamt är att alla ska söka upp Siratsia, men vad som händer sedan är oklart. Enklast är att skapa en rollperson anpassad för den enskilda målsättningen, men det går självklart att ge en målsättning till en redan existerande rollperson

A: Den här personen är en ledare, länsherre, kung eller en lojal person utsänd av sin kung. På något sätt har denne hört talas om Siratsias makt, och vill själv lägga beslag på hennes maktkälla, formelboken, för att kunna leda sitt eget rike genom krig. Intrigen är ungefär som Boromir och Ringen.

B: Den här personen vet att Siratsia är oövervinnerlig, om legenderna verkligen är sanna. Själv vet personen att han själv är ganska mäktig och när chansen yppar sig tänker han försöka ingå en överenskommelse med Siratsia för att hjälpa henne att genomföra sina planer. "Tillsammans kan vi härska över världen!" är den klassiska repliken.

C: God riddare. Riddaren är mycket god och gör allt för den goda sakens skull. Uppdraget att förgöra Siratsia är en uppgift i den gode riddarens stil. Om man spelar versionen med den välvilliga Siratsia kommer riddaren att ställas inför stora moraliska frågor då han inte vet om hon verkligen är ond eller god.

D: En ond person, kanske en mäktig lönnmördare eller en ond riddare vars uppgift är densamma som C, fast i ondskans tecken. Om Siratsia spelas som god kommer C:s och D:s målsättning att helt byta plats, om de nu inser hennes godhet.

E: Två munkar eller lärda män från olika ordnar som strider mot varandra när det handlar om hur man löser uppgifter. Båda försöker hela tiden överträffa den andre. Under äventyret tvingas de två munkarna att kompromissa och lösa uppgifter tillsammans vilket kan bädda för oroligheter och kamp om vem som lyckas ta reda på mest.

ÄVENTYRETS GÅNG

När spelarna har fått reda på vilken rollpersonernas uppgift är kan äventyret sätta igång. Meningen är att Fadarims tempel ska vara utgångspunkt för äventyret i och med att de studerar den information som finns i templets imponerande bibliotek.

När de har lyckats läsa till sig en viss information och har fått ledtrådar reser äventyrarna ut i landet för att undersöka spåren. Till slut kommer äventyrarna att leta sig fram till äventyrets höjdpunkt — Skymningsros, Siratsias fäste.

Ett viktig element i äventyret är att de arbetar under tidspress. Från och med att rollpersonerna anländer till Fadarims tempel har de drygt en månad på sig att lösa uppgiften. De anländer till templet den 15/6 år 610 eO och den 26/7 kommer Siratsia att sätta sin plan i verket. De har 42 dagar på sig att hitta henne och förstöra hennes vita formelbok. Äventyrarna vet att tiden är knapp, men de känner inte till vilket datum som begränsar dem. Detta kan de ta reda på genom information i Fadarims tempel.

I Skymningsros kan äventyrarna eventuellt möta Siratsia och förhoppningsvis (för äventyrarna) lyckas de lägga beslag på formelboken där hennes borttrollningsbesvärjelse finns nedskriven. Oavsett om Siratsia är död eller levande måste formelboken förstöras, och det finns endast en möjlighet att effektivt göra detta, och det är med hjälp av drakeld.

För att förstöra boken tvingas äventyrarna uppsöka en drake, vilket är Alad-Arch, som faktiskt har väntat i flera tidsåldrar på att få förstöra den (se äventyrets avslutning nedan).

Hur rollpersonerna går tillväga för att nå Siratsia är upp till spelarna att avgöra. Med hjälp av tidskrävande och noggranna efterforskningar av legender, gåtor, historia, spådomar, etc, kan de förhoppningsvis ledas till Skymningsros. Det finns otaliga sätt att ta reda på var hennes fäste ligger, och det finns otaliga villospår som kan leda till misslyckande.

Om äventyrarna misslyckas finns en nödlösning som kan utnyttjas av dig om du så önskar. När tiden blir knapp kan rollpersonerna uppsökas av en vis herre som besitter mycket värdefull information (se nedan om Tefurus Zaggzar — Spegelbesvärjaren).

I FADARIMS TEMPEL

Året är 610 eO, precis i mitten av den förhållandevis varma månaden juni. Rollpersonerna har efter en längre resa nått fram till Fadarims tempel, eftersom de har blivit bjudna dit för att hjälpa dem med en svår uppgift.

I templet får rollpersonerna nöjet att tala med Sien Nateli som är den nuvarande översteprästinnan i vindarnas tempel. Med tungt hjärta förklarar hon:

"Ytligt sett verkar den här tidsåldern vara gynnsam för alla. Civilisationen har etablerat sig och har uppnått en hög nivå. Runt om i landet — överallt — lever människor i sin nutid, helt ovetande om vad som egentligen håller på att ske, eller vad som kan ske. De är förblindade av sina krig, sin civilisation, sin girighet, och vad mer det nu kan bero på. Det förr så uppmärksamma barbarfolket håller på att dö ut. Istället för att inse sin verkliga fiende spiller de varandras blod, de vet inte vilken skugga som knappt märkbart håller på att falla över dem. Inte förrän det är försent kommer de att ha möjlighet öppna ögonen, men i skuggans mörker kommer de inte att kunna se, ty skuggan är alldeles för mörk och svart. Skuggan kommer från Siratsia — häxmästarinnan; älskad för sitt utseende, hatad för sina tankar!

Detta är vad som håller på att ske, om Siratsia fortfarande är i livet, vilket jag har mycket svårt att tro. Trots vårt tillsynes avlägsna och ociviliserade läge är vi ett centrum för alla vindars budskap, men ingen vind har förtäljt om Siratsia sedan hennes fall vid El-Glamor.

Om nu Siratsia lever besitter hon krafter som inte kan uppfattas av någon levande varelse, och tydligen kan inte ens vindarna uppfatta henne! Hittills finns det mycket litet som inte vindarna vet.

Vi är mycket tacksamma att ni har mottagit vår inbjudan och insett hotet och hoppas på ert oumbärliga stöd. Det är heller inte bara oss och landets kejsare som ni hjälper, utan ni hjälper även er själva. Ty även era regioner är hotade. Hela världen är hotad!

Vi har tidigare sänt ut två prisjägare, Nadion och Likon, men vår kontakt har brutits. Sist vi hörde från dem var när de befann sig på värdshuset Ljunga äng. Ingen vet vilka vindar som leder dem nu, om de överhuvudtaget lever!

Jag och templets prästinnor hoppas och litar på er. Nu ligger ödet i era och Siratsias händer, om det nu är så att hon lever. Templets uråldriga bibliotek står till ert förfogande med information, legender och berättelser från det förflutnas när och fjärran. Varsågoda! Ta reda på om Siratsia lever, och om hon gör det; hindra henne från att lyckas verkställa sina destruktiva planer! Om hon lever är tiden mycket knapp. Hur begränsade vi är i tid vet ingen. Kanske rör det sig om flera månader, kanske rör det sig om någon vecka, vem vet, utom Siratsia. Må vindarna stå er bi!

Underskatta aldrig fienden!"

Här kommer äventyrarna dessutom att möta eventuella SLP som du tänker låta följa med gruppen. Två SLP finns beskrivna i äventyrets SLP-lista. Det är Juggo och Almiak. Du får förse gruppen med fler, eller andra, SLP om du önskar och tycker att det kan behövas.

Om rollpersonerna frågar Sien Nateli vad de ska börja ta itu med svarar hon att antingen kan de resa till El-Glamors ruiner för att ta reda på om Siratsia är död eller inte och kanske hitta användbar information. (Sien Nateli kan berätta om slaget vid El-Glamor, Siratsias mystiska studier, kejsarens som dräpte Siratsia, begravningen i katakomberna och guldlocket som förseglades och välsignades av Babors och Fadarims präster och prästinnor). Rollpersonerna kan också resa till Ljunga äng för att ta reda på vad som har hänt med prisjägarna som Sien Nateli talade om och fortsätta på deras spår, eller också kan de läsa legender och studera information i templets bibliotek, för att därifrån se om de kan få fram några användbara uppgifter om Siratsia. Möjligheterna är många.

I PRISJÄGARNAS SPÅR

Rollpersonerna kanske reser till värdshuset Ljunga äng föratt leta reda på de försvunna prisjägarna. Sedan den 11/5 har prisjägarna, som heter Nadion och Likon, sökt efter spår av Siratsia. Sista budskapet fick prästinnorna den 20/5, då de berättade att de för tillfället befann sig på värdshuset Ljunga äng och planerade en resa till El-Glamor för att där ta reda på om Siratsia verkligen är död och begraven. Vidare berättade de att de hade ytterligare information som var för hemlig och viktig för att sända i budskapet.

Sedan dess har de inte hört något från prisjägarna och fruktar därmed det värsta.

Det som har hänt är att Nadion och Likon söktes upp av en riddare i svart rustning, som berättade att Urban Stenskägge hade viktiga upplysningar om Siratsia. De båda prisjägarna reste omedelbart dit. Urban, som är förtrollad av Siratsia, hade genom sina spioner tagit reda på att Nadion och Likon sökte Siratsia och tog dem därför till fånga. För att bjuda fångarna på ett grymt och plågsamt öde lät Urban Edretchs svartfolk ta hand om dem. Därför befinner de sig i Edretchs mörkaste hålor...

Om de reser till Ljunga äng kan de därifrån få reda på att prisjägarna reste till Urban Stenskägge i byn Alder. I byn kan de tvinga Urban att berätta om prisjägarnas öde. Kanske råkar rollpersonerna hamna i samma knipa som Nadion och Likon.

Om rollpersonerna lyckas rädda dem kommer de att berätta att de tänkte besöka El-Glamor. Vidare hade de information om ett fäste av ett blåskimrande material vid Vatnatras källor. De kan peka ut platsen på kartan (det är egentligen Siratsias illusionsfäste Dejavu). Vidare känner de till att hon levde en tid i Babor under falskt namn. Hon kallade sig för Eloin och befann sig i staden kring år 347 eO.

INFORMATION FRÅN FADARIMS TEMPEL

Den information som rollpersonerna lyckas komma över genom att studera i Fadarims tempelbibliotek är det som kommer att leda rollpersonerna till äventyr ute i barbarrikets högländer. Mycket av informationen är helt riktig, men det finns en hel del halvsanningar och rena lögner. En del ledtrådar kräver tankearbete och är svåra att lösa. En felaktig lösning kan leda till villospår.

När rollpersonerna sätter igång att leta information finns det några olika sätt som de kan gå till väga på. Här är de tre vanligaste sätten:



Du väljer ut, eller slumpar ut, ett lämpligt informationsstycke vars svårighetsgrad är lägre eller lika med det aktuella differensnumret. Finns det ingen kategori för den färdighet rollpersonen har valt, eller om differensen är för låg, kommer äventyraren inte att erövra någon värdefull fakta om Siratsia.

När man har hittat ett stycke information läggs en extra bonus på +1 till differensnumret i fortsatta sökningar inom den aktuella kategorin. Bonusen beror på att den studerande personen har lyckats erövra information som hjälper honom att hitta mer användbart. Han hittar lättare och vet var han ska leta. Bonusen gäller endast för den valda kategorin och ökas efter hand.

Sökandet efter användbar information tar 2-8 timmar (2T4). Även om ingen användbar information hittas tar det i alla fall tid.

- Alla rollpersoner söker information tillsammans och när de har hittat några intressanta ledtrådar ger de sig av för att göra grundligare undersökningar.
- En del av äventyrargruppen söker information i Fadarims tempel, medan en andra del är ute och undersöker ledtrådar.
- Ungefär som första, fast när spelarna anser att deras rollpersoner har letat färdigt och har tagit del av all information de har möjlighet att komma över, planerar de sina eventuella utflykter tillsammans och gör en enda lång rundresa.

Rollpersonerna kommer att behöva tillbringa mycket tid med att leta fram information som leder fram till ledtrådar. Om det tredje tillvägagångssättet är aktuellt kan det ta för lång tid och Siratsia hinner då sätta sin plan i verket. Och då är det bara att beklaga.

VÄLJA INFORMATIONSKATEGORI

På följande sätt kan rollpersonerna erövra information. Först väljer spelaren vilken färdighetskategori rollpersonen ska studera i. Kategorierna är främst Astrologi, Geografi, Historia och Kulturkännedom.

Spelaren kan låta sin rollperson studera inom heraldik, etc, men dessa färdigheter kommer inte att leda till någon användbar information, utan är bara slöseri på tid. Spelaren kommer säkert att upptäcka det efter att ha ödslat några timmars studier.

STUDIERESULTAT

Efter det att en kategori är vald slår spelaren en T20 för rollpersonens färdighet och räknar ut differensnumret.

INFORMATION

Du bör läsa igenom äventyret först för att lättare kunna förstå den information som beskrivs nedan.

KULTURKÄNNEDOM

Legenderna bör rollpersonerna både få upplästa och nedskrivna på särskilt papper för att de ska ha möjlighet att kunna få ut användbar information.

Svårighetsgrad: 0

Vindarna bär med sig sanning
från fjärran omkring
och genomskådar varje falskt ting
Men där finns falska tungors ord
som av onda människor är smord
Människors falskhet måste av människor själva bli förgjord

Svårighetsgrad: 3

När solen står lågt på himlavalvet kastas långa skuggor över landet. Lika försiktigt och omärkbart som slättlandets varg smyger på sitt offer, rör sig skuggan allt närmare. Lika plötsligt och obarmhärtigt som när vargen kastar sig över sitt offer, sluter sig skuggan kring landet. När solen står lågt på himlavalvet kastas långa skuggor över landet. För den infödde är förändringen omärkbar. Endast den utomstående kan med sorg betrakta hotet.

Lika dödligt som vargens dräpande utfall, är skuggans förändring. Är det gryning eller skymning?

Svårighetsgrad: 6
Ett mörkt rike hotar
En kvinna i skapelsen rotar

En dödlig som vågar trotsa skapelsens melodi
och som själv ska straffas av sin egen tragedi

Se upp, Ljusets kämpar
Det är er hon förolämpar

Dra ut i strid
Så länge det finns tid

ANMÄRKNING: Detta är antingen de godas varning för den onda Siratsia, eller ett av ondskans vilseledande budskap, ifall Siratsia är god.

Svårighetsgrad: 8
Rosens Återkomst

Efter sju seklers sömn
Vaknar Rosens lögn

Skymningen och Rosens år
Det eviga rikets vår

Från den plats Rosen först grodde
Skall även Siratsias makt gro

Svårighetsgrad: 9
Åh, min dotter, vart tog vinden dig. I dödens rike har jag, din far Kelader väntat, men ännu har du inte kommit hit. Jag vilar ej i frid förrän jag vet vad som har hänt med dig, min dotter. Du är den sista i vår ätt, jag vill tala om ditt rätta släktenamn, så att vår ätt ännu ska få leva.

Åh, min kära dotter, säg mig hur länge du tänker stanna? Hur länge tänker du låta dig vara fjättrad? Tala om var du håller hus, min dotter, tala om vem du är så att jag kan vila i frid. I vinden existerar jag, men vinden letar jag och far över Barbias eviga vidder som den osaliga ande jag är, men ännu har jag inte funnit dig.

Åh, min älskade dotter, var håller du hus. Jag fann ditt barndomshem, Terendils hus, i närheten av östra skogsbrynet, norr om Vindtoppsbergen. Jag vet att du har levt där under namnet Siratsia och jag vet att du har levt i ditt stenslott El-Glamor nordöst om ditt barndoms hem. Men ännu har jag inte funnit dig. Det verkar som om jag blåser rakt genom dig, men hur gömmer du dig för till och med vindarna? Har du blivit en ande liksom jag? Kom till mig...

ANMÄRKNING: Siratsias far är en ande som med vindarna letar efter sin förlorade dotter (för rollpersonerna är det omöjligt att söka upp Keladers ande). Med denna information får äventyrarna bekräftat ungefär var Siratsias barndomshem ligger och på det sättet kanske de lockas att söka sig dit för att hitta annan viktig information. (Detta kan emellertid vara farligt, eftersom trakten som de tvingas leta i ligger i Klan Tridors land.) Av Keldars sökande kan man förstå att Siratsia ännu inte har uppsökt dödsriket.

Svårighetsgrad: 10
Östanvindens budskap
Saknar ofta vetskap

Ibland inaktuell
Ibland aktuell

Viskar ibland om framtiden
Från då vår tid är liden

De döda vindarnas cyklon
Förödelsens och dödens tyfon

Där finns döda vindar
Som sig sjäva lindar

I öst virveln härjar
Allt fler budskap den snärjar

I österns virvel väntar
budskap som många förväntar

I tromben finns ett gömställe
för den skygges uppehälle

Budskap som evigt är låsta
och runt i virvel är blåsta

ANMÄRKNING: Detta stycke kan få rollpersonerna att söka upp tromben De döda vindarnas cyklon. Dels för att hämta förlorad information och dels för att ta reda på om det finns någon som gömmer sig där. (Med hjälp av Områdeskännedom eller Geografi kan man ta reda på mer fakta om cyklonen och med vindarnas hjälp, eller VARSEBLIVNING, går det ganska lätt att uppsöka den när den drar fram över landet...) Vidare kan detta locka rollpersonerna att leta reda på östanvindens månsten (se respektive deläventyr med samma namn).

Svårighetsgrad: 11
En miss av ljusets kämpar
och hennes rike världen drabbar
det år som häxan förutspått
och datum som av hennes ålder förståtts.
Där dagen både är en och tio,
månaden hundra och tiden tre efter nio,
Då nattens fasor samlas till möte
för att se vad framtiden döljer i sitt sköte.

Det är Skymningsros dag

Födelseplats som underlag
Dagen för Siratsias lag

ANMÄRKNING: Med denna information kan rollpersonerna räkna ut vilket år och datum Siratsia ska verkställa sina planer, om de känner till hur gammal hon är. (Om de har besökt Terendils hus kan de veta hennes ålder). Siratsia är 726 år gammal. Datumet är den 26/7 (år 610 eO). Rollpersonerna kan lista ut att dit där Siratsias hem (Skymningsros) skapades kommer hon att återvända den dagen då hennes makt ska avslö-

jas. Rosens exakta plats kan var svårare att hitta (möjligen kan besvärjelsen VARSEBLIVNING vara till hjälp).

Observera att den här informationen är livsviktig för spelarna!

Svårighetsgrad: 12

Bortom vindarnas evigt tjutande klagan
där norra rikets flora och fauna är magra
finns en fager kvinna som kommer vid skymning
I utarmad jord planteras en ros av tidens rymling

Vid var midnatt plockas rosen av häxmästarinnans händer
Utan naturlagars begränsning planteras den i fjärran länder

I rosens krona hon finner lugn och ro
Ett hem som för många är svårt att tro

En dag kommer rosen att stanna
på den plats där den först kom att hamna

ANMÄRKNING: Beskriver Skymningsros, landet där det skapas och palatsets egenskap att kunna flytta sig vid varje midnatt. Man kan räkna ut att rosen är hennes hem och att den en dag kommer att återvända till den plats där den skapades.

Svårighetsgrad: 15

För att fälla Siratsias makt
och sätta stopp för hennes akt

Sök hennes studiers kunskap
i form av skriftlig vetenskap

I henns magiska vita formelbok
finns besvärjelser som blir världens ok

Boken ger makt åt Siratsia
Av denna finns ingen kopia

Svårighetsgrad: 16

Av vindar beriden
Röster från framtiden

Drömmar från det förflutna
Vindar och tider förskjutna

Sägner från drömda tider
Folk i fjärran lider

Kämpar starka och beslutna
Chanserna blev nästan slutna

Tankar och krig som svider
Folk från det förflutna kvider

Ge möjligheterna en chans
Förgörs ej världen av gyllene lans

Lyssna till den vises ord
Förbrås ej av hastigt mod

Se det blanka havets glans
Tänk på det onda som en gång fanns

Som en dröm från förfluten tid
Då alla väntar frälsningens frid

Bara en röst från framtiden
Lyssna, innan tiden är liden

Och den nya tiden tar vid
En era utan mörkrets strid

ANMÄRKNING: Kan vara ett buskap från framtiden (via östanvinden) som berättas av någon som råkar ut för Siratsias framtida rike, om nu rollpersonerna misslyckas att hindra henne. Legenden talar om en "räddad värld" vilket inte alls behöver betyda världen i helhet, utan syftar på det paradis Siratsia kanske skapar. Om man inte spelar den välvilliga Siratsia är detta ett budskap som spritts med vinden av ondskans krafter.

Svårighetsgrad: 17

För facklans flammor
är dess makt för stor

Osårbar för magi
är skriftens tragedi

Vit likt ett ägg
förgylld med guldinlägg

Sidor vita och blanka
med svartkonster så sanka

att man aldrig kan lämna
boken som sin tanke ämna

Av drakens eldkvast
visdom i eld brast

Annars osårbar
men häxan sårbar

när hennes ögonsten avlägsnats
och i Förstörelseelden besatts

Om skriften förstörd var
av drakens olidliga svar

ANMÄRKNING: Detta ska få äventyrarna att lista ut att det är formelboken de ska åt för att förstöra Siratsias möjligheter att förstöra (eller frälsa) regionen/världen.





KATEGORI HISTORIA

Om rollpersonerna vill ha historiska fakta kan du använda normala regler för bruk av färdigheten Historia. Information kan hämtas från den historiska bakgrunden.

Observera att det med hjälp av historiska skrifter går att lista ut var östanvindens månsten finns. Innan prästinnan Fadarim dog skrev hon att hon tänkte uppsöka en fridfull plats där hon i östanvindens och soluppgångens tecken kunde vila i frid. "Tecknet" i det här fallet är månstenen, som alltså finns i hennes grav. Prästinnorna i Fadarims tempel vet var hennes gravvalv är beläget, men vet inte att månstenen är där. De har aldrig skändat graven, och vill heller inte göra det.

Slaget Vid El-Glamor

Modifikation: -2

Detta är en skrift från år 345 eO av Fadarims Prästinnor: SLAGET VID EL-GLAMOR

"Vi hade genom åren utvidgat vårt informationsområde. Vi kunde tolka vindar som kom fjärran ifrån. Vi var mycket framgångsrika när vi tydde dem. En dag fick vi höra talas om en häxmästarinna som kallade sig för Siratsia. Under sekler har hon studerat avgrundskonster för att genomföra en omöjlig plan om att erövra världen med hjälp av sin oinskränkta magi. Varnande legender — en del bevarade här i biblioteket i Fadarims tempel — berättar om detta, och nu hade vi till vår stora förvåning och lättnad hittat henne. Vi visste inte vilken oroväckande fasa som väntade oss... Hennes stenfästning låg på spetsen av udden, öster om Lesos vik.

. Med den pålitliga västanvinden sände vi bud om detta till Babors kejsare Les. Han sände ut budbärare till El-Glamor — som häxans boning var benämnd. Arma själar, senare påträffades de som fnittrande idioter, för alltid förlorade. Les förstod att han behövde ta i med hårdare tag, och skickade omedelbart en styrka om sjuttiofem kejserliga krigare som skulle utplåna häxan Siratsia. Les hörde aldrig mer ifrån dem. Enligt vindarnas skvallrande budskap bjöds de in genom El-Glamors öppna portar. I vinden ekar ännu portens skräll då den slog igen efter dem, som en drakes käftar som slukar sitt byte.

Les blev av naturliga skäl vred, men dumdristigt nog lät han sig inte påverkas av fruktans — i det här fallet nyttiga — inflytande. Han samlade ihop nästan hela den återstående kejserliga armén, som bestod av 200 tappra krigare. Präster från Babor och prästinnor från Fadarims tempel följde med fälttåget.

När vi kom fram till hennes stenbyggnad ropade Les till henne, och bad henne lämna sin lya. Då öppnades en balkongdörr högt över deras huvuden och dramatiskt steg Siratsia ut. Förvåningen slog fälttåget med kompakt tystnad. Den mycket unga häxan var klädd i vackra sidenslöjor och en kåpa som glittrade i Silverbladskogens alla färger. Vinden lekte med hennes svarta hår, som — likt hennes magi — slingrade sig som ormar. Hennes utstrålning fick solen att blekna. Tystnaden bröts av hennes fagra röst som fylld med kraft ljöd klart som en vårdag:

'Frukta inte det okända, tag lärdom istället, och förkasta det inte. Vore ni ens hälften så visa som jag skulle ni se en framtid med en ny möjlighet att kurera världen. Gudarna vill att deras egna skapelser ska ta initiativ till förändringar. Gudarna vill inte längre gripa in och rätta till våra egna missgärningar. Så, lämna mig i fred idag, och jag ska belöna er med en evig frid imorgon.'

Under en kort paus log hon som en mätt katt. Sedan med största allvar fortsatte hon kort:

'Annars ska ni idag straffas med ett helvete. Broder skall hetsas mot broder!'

En förtrollad stillhet rådde. Les lät sig inte luras, utan ropade:

'Häxa, dina ord är tomma som luften. Din tunga är ormens!' Les anföll.

Till vår fasa upptäckte vi att Siratsias soldater bestod av odöda varelser och de sjuttiofem krigare han tidigare hade skickat dit. Siratsia hade förhäxat dem. Kejsarens soldater hade svårt med att strida mot sina egna. Hennes fäste såg ut att hålla, dock till slut rasade murarna.

När striden var över och stridsdammet lade sig till rätta bland ruinerna, reste sig Siratsia själv upp ur stoftet. Les rusade fram och dräpte henne genom att spetsa hennes hjärta på sitt svärd. Kejsaren hade segrat, men hade lidit stora förluster.

En gravkammare byggdes under ruinerna, och där begravde vi de döda. Ett guldlock välsignades och förseglade graven.

Kroppen av Siratsia undersöktes. Den var förvriden och nästan inget blod rann ur hennes hjärta. Vi drog slutsatsen att hennes hjärta var av sten.

Må de stupade vid El-Glamor vila i frid, så länge Siratsias själ är förvisad härifrån och till det eviga dödsriket."

KATEGORI ASTROLOGI

Med stjärnornas hjälp kan rollpersonerna få svar på några direkta frågor. För att få dessa svar måste man först hitta rätt information och rätt material som utgörs av beskrivningar av almanackor och stjärnornas position under vissa specifika år och tider. Det finns en del sådan fakta nedtecknad av framstående astrologer som kände till och fruktade Siratsia. Den rollperson som bestämmer sig för att fråga stjärnorna måste först lyckas hitta användbar information. Det gör man genom att lyckas med medelvärdet av färdigheterna Astrologi och Finna dolda ting (tar som vanligt lika många timmar som den tjugosidiga tärningen visar). Var stjärnklar natt kan man ställa en av de nedanstående frågorna. Observera att rollpersonens spelare själv måste hitta på frågan han tänker ställa. Om rollpersonen inte har möjlighet att få frågan besvarad kommer han inte att hitta någon användbar information hur mycket han än försöker.

Varje fråga har en procentchans att den besvaras korrekt. Chansen modifieras genom att addera differensnumret av Astrologi, och om rollpersonen besitter färdigheten Räkning adderas även det värdet. SL slår 1T100 för att se om svaret blir riktigt. Ett felaktigt svar ger felaktiga uppgifter som kan leda till vilseledande information.

Hur gammal är Siratsia?
Hon är 726 år gammal (föddes år 115 fO), 20%+

Vilket år genomför hon sin plan?
Andra halvåret år 610 eO, 45%+

Vilket datum genomför hon planen?
26/7 år 610 eO 5%+

Hur sann är Siratsas makt och möjligheterna att hindra henne från att erövra världen?
På lång sikt är både Barbia och världen hotad, utsikterna är goda, 35%+

*El-Glamor färdigt år 60 fO 60%+**

*El-Glamors fall skedde år 345 (allmänt historiskt faktum) 70%+**

*Exakt position för Siratsias fäste (SL markerar platsen på kartan) 25%+ ***

* För att ha anledning att ställa dessa två frågor bör rollpersonerna ha läst och förstått legenden med SG 11 som handlar just om Siratsias ålder.

** För att ha denna chans måste rollpersonerna ha tagit del av uppgifter om Siratsias fäste Skymningsros, vilket de kan få tag i via Kulturkännedom.

KATEGORI GEOGRAFI (OMRÅDESKÄNNEDOM)

Färdigheterna Geografi och Områdeskännedom används inte bara för kartografisk orientering, utan även till aktuell politisk orientering och allmänbildning. Här nedan följer några informationsstycken som kan vara till nytta och onytta för rollpersonerna. Om de vill leta efter en specifik uppgift av de som presenteras nedan och vet vad de vill ha fram, kan du strunta i svårighetsgraden och rollpersonen får fram önskad information om han bara lyckas med färdigheten.

Svårighetsgrad: 1

Kejsar Yddris av Barbia har utfäst en belöning till den/de som lyckas fånga in de äventyrare som plundrade och skändade gravvalvet, vid västkusten, som var en symbol för freden. Om skändarna ställs inför rätta kan Barbia ingå ett nytt fredsavtal med Ardibuktens pirater. Belöningen för att levande föra dem till Babor är 9000 gm i mynt och juveler, samt ett stycke land.

Svårighetsgrad: 2

I byn Alder, känd för sina kvalitetsvaror av keramik, bor en fd äventyrare som har dragit sig tillbaka från det äventyrliga livet. Han heter Urban Stenskägge och har gjort sig känd i Barbia som en framgångsrik äventyrare. Numera bor han i sitt hus och sysslar med rådgivning åt nybörjaräventyrare och vet mycket om vad som händer och sker i trakten. Han sysslar också med begränsad rumsuthyrning.

Svårighetsgrad: 5

I östra delarna av Barbia finns en fruktansvärd cyklon som drar fram över trakten. Cyklonen kallas "De döda vindarnas cyklon". Vindarna är i sig knappast döda, men den kallas så därför att de vindar som finns i cyklonen aldrig har nått Fadarims tempel och tolkats där. Cyklonens vindar bär med sig budskap som förblir hemliga. Det sägs att det bor en besvärjare i cyklonen som styr den med hjälp av magi.

Svårighetsgrad: 8

I svartfolksgrottorna Edretch händer underliga saker. Halvorchmagiker har anlänt och har kungen i sin makt. Magikerna är tre, och vem vet varifrån de kommer? Något är på gång i det grymma Edretch.

Svårighetsgrad: 10

Det sägs att där den mäktiga floden Vatnatras källor börjar och vid gränsområdet där det enorma Nargur breder ut sig, ligger ett hemlighetsfullt palats av något skimrande ljusblått material. Det finns inga vindbudskap från det området. Fadarims prästinnor menar att det bara kan bero på något av två skäl. Antingen finns inte palatset, eller också beror det på att det ligger åt sydost. Östanvindens information är oviss, på grund av att månstenen som representerar östanvinden saknas.

Svårighetsgrad: 11

Fmpjo ös nölujhbsf öo tupsnfo
Fmpjo cps j Cbcps.
Fmpjo tuvefsbs Fodzdmpqfejb Jmmvtjpojb.
Fmpjot obno ös gbmtlu tpn jmmvtjpofo
-Tjsbutjb-

ANMÄRKNING: Detta är ett chiffer som ska leda till sökandet efter Siratsia under det falska namnet Eloin Ais i Babor, vilket i sin tur leder till akademin. Om man flyttar textens samtliga bokstäver ett steg åt vänster i alfabetet får man fram det rätta svaret. (n=m, m=l, l=k, osv). Lösningen är:

Eloin är mäktigare än stormen
Eloin bor i Babor.
Eloin studerar Encyclopedia illusionia.
Eloins namn är falskt som illusionen.
-Siratsia-

ALTERNATIV LÖSNING

Om spelarna inte lyckas lösa den information de lyckas komma över genom att studera i Fadarims tempel, betyder det att de inte hittar till Siratsias fäste, vilket medför att de har misslyckats med äventyret. När allt verkar förlorat kan den SL som vill vara barmhärtig, låta rollpersonerna besökas av Tefurus Zaggzar — Spegelbesvärjaren. Tefurus är en gammal vis man som har möjlighet att ta reda på var Siratsias fäste finns. Han vet att hon existerar och känner till att hennes förödande planer måste hindras. Han kommer att hjälpa äventyrarna att ta reda på var fästet kommer att stå den dag då hennes plan ska börja verkställas (dvs den plats där Skymningsros skapades i De eldsprutande drakarnas vidder). Siratsia är mäktig och kommer att upptäcka att Tefurus varseblir henne och kommer därför att

förtrolla honom. Tefurus är stark och kommer fortfarande att kunna ge rätt information, men han kommer också att hänvisa rollpersonerna till en ödesdiger fälla — jättespindeln Ghartovs grotta. Om rollpersonerna överlever den fruktansvärda spindeln kommer de snart att upptäcka att det i alla fall finns en viss vinst att hämta där.

Den gamle mannen har ett litet huvud och en liten spetsig näsa. Hans ögon är ljusblå och han ser till det yttre ut att vara snäll. Han är inte särskilt lång eller kraftig, tvärtom, han har en smal och spretig kropp och går med krokig rygg. Han har en smutsig och sliten kåpa av någon sorts säckväv. Hans huvud pryds av tunt vitt hår. Mannen stödjer sig på en kort och knotig trästav.

"Ha, he he he", skrattar han, "jag vet, jag vet vad ni söker. Följ mig hem så skall jag, Tefurus, visa er vad ni söker, jag kan, jag vet."

Han kommer att leda rollpersonerna till sitt hem. (Oavsett var de befinner sig kommer hans hus att ligga omkring tio kilometers vandringsväg därifrån.) Under resan talar han mest för sig själv och svarar inte på några frågor.

Till slut kommer ni fram till ett iglooliknande hus som skimrar violett. Innan den underlige mannen Tefurus går in kastar han av sig sin trasiga säckvävskåpa. Under bär han en annan kåpa som skimrar i samma violetta nyans som igloohuset. Den är dekorerad med en svart runa som liknar någon sorts bokstav.

Han försvinner in i sitt kupolhus. Osäkert stiger ni in efter honom. I rummet vilar ett mystiskt ljus och en stämningsfull atmosfär av harmonisk närvaro omfamnar era sinnen. Orientaliska mattor täcker väggar och golv. På golvet finns ett knähögt svartmålat träbord. På bordet finns en rund spegel med en ram av is. Framför spegeln har Tefurus satt sig på knä och verkar förändrad. Han är allvarlig och han verkar mer närvarande och ser mer kraftfull ut än vad han gjorde förut. Ni följer hans exempel att sitta ner. Efter en stund talar Tefurus med en fyllig och skarp stämma:

"Ni söker det onda mörkrets boning, det mörker som stilla sänker sin skugga över världen. Jag har sökt räddarna sedan min tids begynnelse, och äntligen har jag funnit er."

Han gör en kort paus och fortsätter:

"Vår onda fiendes palats står aldrig på samma plats ett helt dygn. Häxmästarinnans fäste har möjlighet att flyttas från en plats i världen till en annan på en obetydligt kort tid."

Tefurus blickar allt djupare in i spegeln och fortsätter att tala:

"Om (kontrollera antal dagar tills Siratsia återvänder till sitt fästes skapelseplats) *kommer hennes fäste, Skymningsros, att vara beläget på en speciell plats ganska långt härifrån. Jag kan se platsen, det ser ut som om hundratals drakar har vandrat över de tärda vidderna. Jag minns att det var här Skymningsros en gång skapades. Det är hit palatset återvänder en gång varje sekel, det är den sjunde och sista gången det ska hamna där. Vandra fyra dagar nordväst, och ni finner palatset."*

Efter en stund vänder Tefurus blicken från spegeln. Den börjar smälta långsamt. Tefurus blickar på er med sina djupa svarta ögon. Han ler och ställer sig upp. Under bordet ligger en säck som han plockar upp. Han virar upp säckens snörning och plockar fram en tre decimeter lång silvernyckel med många snirklar, som liknar klängväxter.

"Denna nyckel öppnar porten till Siratsias fäste Skymningsros", säger Tefurus. "Under er andra resdag kommer ni att passera en grotta vars öppning vetter mot västanvinden. Bege er in i den. Det ni finner där kommer att underlätta ert annars hopplösa företag."

Som du märker har Tefurus förändrats. Då han såg in i spegeln varseblev Siratsia honom och förtrollade honom. (Hans ögon förändrades från ljusblå, till svarta, hans själ svärtades.) Nyckeln som han ger dem kommer inte att vara till nytta. Kanske tvärtom. Du kan låta någon spion eller någon förhäxad SLP eller rollperson lägga beslag på nyckeln och fly med den. Meningen är att de ska jaga denna och förlora tid och energi på det. Nyckeltjuven kommer att försöka lura rollpersonerna och försöka få dem att komma vilse och förlora tid. Nyckeln kommer att förstöras och/eller gömmas under jakten.

SIRATSIAS SPIONER

Som tidigare nämnts vet Siratsia att hennes tid är nära och att hon kan hotas av yttre krafter. Av naturliga skäl är hon därför rädd för att bli stoppad och därmed skulle sjuhundra års arbete vara till ingen nytta. För att förhindra detta har hon vidtagit vissa åtgärder (utöver hennes fäste Skymningsros och sin livsfarliga magi). Hon har tagit magisk kontroll över flera varelser som håller till i trakten och de tjänar henne som lojala spioner. Om någon av dessa får reda på att äventyrarna försöker hindra henne vet också hon om det. Ty spionernas ögon är Siratsias ögon. Hon tar snabbt reda på att äventyrarna arbetar med Fadarims tempel, och med hjälp av skrifter därifrån lyckas de ta reda på information om henne. Siratsia låter Jätterman, kung över svartfolken i Edretch, anfalla templet. Siratsia själv har knappast tid att personligen ta hand om äventyrarna, hon har alldeles för mycket att göra för att bli klar i tid. Förresten ser hon äventyrarna som en liten bricka i ett större spel därför att hennes verkliga fiender utgörs av Fadarims tempel och templets skrifter. Siratsia tror inte att äventyrarna någonsin kommer att finna henne och om de mot all förmodan skulle göra detta tvivlar hon på att de skulle lyckas ta sig in till hennes rum. Skulle de göra det vet hon att hon själv kan ta hand om dem. Sju sekler av magisk forskning har knappast försämrat henne.

MÖTESPERSONER

Rollpersonerna rör sig ofta i kretsar där det är vanligt med spioner, därför är risken ganska stor att de råkar ut för ett spionmöte. Spionerna kan vara allt från intet uppseendeväckande fattiglappar till framstående och mäktiga härskare. De kommer knappast att upptäcka rollpersonernas uppgift om de inte själva gör några misstag (till exempel talar öppet om Siratsia, frågar spionen själv om henne, etc).

När rollpersonerna möter en allmän person, dvs, någon varelse som inte har någon större betydande roll i äventyret, slår du 1T20. Om resultatet blir 1-3 är

personen ifråga en Siratsiaspion. (Om du anser chansen att möta en spion är orimlig kan du självklart öka eller minska chansen efter omständigheterna. Det kan bli mer spännande om rollpersonerna omges av personer som tillhör Siratsia, och då gäller det att vara mycket försiktiga.

En spion som blir tillfångatagen och tvingas besvara en massa frågor är mycket ovillig att svara. Om personen tvingas svara vet denne egentligen inte vem som styr honom, utan bara att det är en viljestark och mäktig kraft som läser hans sinnen. Vidare vet han att han kommer att bli rikligt belönad av sin härskare — en belöning i form av uppfyllda önskningar. (Siratsias sätt att belöna sina "arbetare".) En fångad spion har med andra ord inte mycket information att komma med, men är lojal till Siratsia in i det sista.

KUNG JÄTTERMAN AV EDRETCH

Jätterman är förtrollad av Siratsia därför att hon anar att hon kan ha nytta av en liten armé. För Siratsia är Jätterman mycket lätt att manipulera och hon tänker utnyttja honom och hans grymma folk mot Fadarims tempel. Hon har länge planerat ett sådant offensivt drag mot templet och när hon av sina spioner får kännedom om vad som håller på att hända blir hennes offensiva planer ett konkret faktum. De tre halvorchmagikerna i Edretch är utsända av Siratsia för att hålla uppsikt över Jätterman. Magikerna fungerar också som spioner. Tack vare Siratsia besitter de viss kunskap i magi.

TEFURUS ZAGGZAR

Tefurus är från början allt annat än en Siratsiaspion. Det är bara så att han delvis blir förhäxad av henne då han för äventyrarna avslöjar Skymningsros hemliga skapelseplats. Tefuras har ingen mental direktkontakt med Siratsia. Hans bidrag till att hindra äventyrarna är att försöka leda dem till en fälla.

SIRATSIA UPPTÄCKER ROLLPERSONERNA

Det finns alltså bara ett sätt som Siratsia kan upptäcka äventyrarnas efterforskning om henne och deras antiverksamhet och det är med hjälp av sina spioner. Om bara äventyrarna tiger när de ska och talar när de ska, kommer endast Moirabia och Urban att vara de som har störst chans att avslöja äventyrarna för henne.

Om/när äventyrarna avslöjas kan Siratsia hindra dem och framtida besvär genom några olika handlingssätt. För det första kommer hon att göra något åt Fadarims tempel. Omedelbart låter hon Edretchs svartfolk dra ut i fälttåg.

ATTACKEN MOT FADARIMS TEMPEL

Åtta nätter efter det att rollpersonerna har avslöjats, kommer svartfolket fram till templet. Den skräckinjagande armén utgörs av ca 220 stridsdugliga orcher, 40 troll, 40 resar och 180 mindre svartfolk som svartalver, vättar, svartnissar, etc.

1T8 dagar innan anfallet har vindarna burit med sig budskap om den kommande attacken och försvararna hinner därför förbereda sig. Fadarim kommer inte att kunna räkna med någon omedelbar yttre hjälp från kejsar Yddris. Ty kejsaren har fullt upp med sina egna affärer. Dessutom är bergen synnerligen ogynnsamma för det hästridande folket att kriga effektivt i. De är vana att strida på plan mark, och bland bergen är svartfolket både överlägsna i styrka och antal. Yddris tänker inte offra krigare och riskera sitt rike genom att kriga vid en tredje front. Piraterna och Klan Tridor är mer än tillräckliga fiender mot Yddris och kejsardömet.

Fadarims prästinnor har bokstavligen talat vinden i ryggen, och med hjälp av vindarna kan de effektivt hindra Edretch att inta templet med storm. Vidare fungerar vindarna som spioner hos fienden och på så vis genomskådas eventuella komplotter mot templet. Vindarna stormar i virvlar kring templet och skördar mellan 1-10 offer per dag, genom att slunga svartfolk nedför berget, vilket bekymrar Jätterman och skrämmer övrigt svartfolk från vettet. Prästinnorna är tränade i strid och kommer att försvara templet så länge det är möjligt.

Svartfolket själva är inte vana att belägra och är smått förvirrade när de finner sig själva i en avvaktande ställning. Siratsia har beordrat Jätterman att förgöra templet, alla personer där och alla skrifter de hittar. Vidare har hon befallt dem att inte låta någon varelse lämna eller anlända till templet.

Belägringen kan hindra rollpersonernas verksamhet, eftersom de inte kan komma varken in eller ut. Slå 1T20 för varje dag templet är belägrat:

1	Jättermans Svartfolk tröttnar på belägringen och ger sig av inom 1T4 dagar. (Jätterman dräps magiskt av Siratsia då hon får veta vad som har hänt.)
2	Halva styrkan har tröttnat på belägringen och lämnar skådeplatsen.
3-13	Läget är oförändrat.
14-16	Vindarna avslöjar ett diskret smyganfall och genom ingripande av virvlande vindar och krigande prästinnor hindrars någon från att effektivt smyga in.
17	En grupp om 2-6 svartfolk lyckas smyga sig in i templet och har i uppdrag att försöka öppna templets portar.
18	1-2 lönnmördande halvorcher har lyckats smyga sig in i templet och ska bränna biblioteket och döda rollpersonerna.
19	Jätterman tvingar sin armé att storma templet. Vindarna stoppar 25-75% av anfallarna, sedan är det upp till prästinnorna och rollpersonerna att stoppa resten...
20	Siratsia trollar. Strax utanför den magiska energiskölden lägger hon besvärjelsen Vindkontroll E15, vilket medför stilje kring templet. I förtjusning stormar Jättermans armé templet för att effektivt försöka genomföra Siratsias order...

Om aktivt krig blossar upp mellan svartfolket och prästinnorna kan du antingen skapa ett eget lämpligt stridssytem för flera deltagare, eller utnyttja de fältslagsregler som finns i Gigantreglerna, men då bör varje manipel motsvara mellan 5-20 personer, istället

för 40 och en fältrunda bör också vara mellan 5-29 minuter, istället för en halvtimma. Ödestabellen kan användas för de rollpersoner som aktivt bidrar i stridigheterna, men istället för att addera 1 för den djärva rollpersonen adderas 3, ty i en strid med så få inblandade kommer varje individ att tvingas slåss mycket mer och intensivare än i ett vanligt fältslag.

I ödestabellen motsvarar projektil en långbåge eller att kastspjut med 33% (1-2 på 1T6) chans att det är förgiftat med en giftstyrka på 8-18. Soldat, underbefäl och officer motsvarar här mer eller mindre stridsdugliga orcher.

Om stridsresultatet ger reträtt eller flykt för prästinnorna, lämnar de sin tillfälliga försvarsposition och drar sig stegvis inåt i templet tills de inte kan fly längre. Du bestämmer om och när prästinnorna ger upp kampen. Om de ger upp kommer de att försöka fly, de vet nämligen att deras fiender inte visar någon nåd (vilket faktiskt stämmer riktigt bra).

Under stridigheterna kommer Sien Nateli och hennes prästinnor att lyssna till rollpersonernas taktiska idéer och råd. Kanske kan en kunnig rollperson få leda slaget. Sien Nateli låter svärden från rum 16 utnyttjas. Skriftväkterskan och hennes tre bokhållerskor kommer att försöka rädda de värdefullaste skrifterna, och det skulle vara klokt av de rollpersoner som inte strider att försöka rädda så mycket skrifter om Siratsia de har möjlighet till.

Skulle Fadarims tempel falla och endast ett fåtal skrifter räddas kommer fortsatta efterforskningar att drabbas av ett rejält minus (du avgör vilka modifikationer som ska göras när rollpersonerna försöker leta information). Skulle alla skrifter förstöras är det bara att beklaga. Den alternativa nödlösningen kan förstås användas, eller också kan rollpersonerna studera i Babors akademiska biblotek. Där finns också en del information som den som existerar i templet, men kanske inte lika nyttig och utförlig som i Fadarims tempel. Där är rollpersonerna också oskyddade för Siratsias magi och spioner som hon säkert utnyttjar mot dem...

SIRATSIAS SPIONER AGERAR

När äventyrarnas verksamhet avslöjats kommer de säkert att uppsökas av en eller flera spioner som utför "smutsiga arbeten" åt Siratsia. Spionerna agerar efter eget initiativ och efter bästa förmåga försöker de handla i hennes anda. Om spionen har möjlighet att informera andra spioner gör han det. Många av dem vet att Urban Stenskägge också är spion och en bra knytpunkt och informationskälla för nätets verksamhet. (Om en spion blir förhörd är det en liten risk att de avslöjar Urban som spion, medan andra mer smarta försöker peka ut Sien Nateli, eller någon annan person som spion, vilket säkert ställer till med vissa svårigheter för rollpersonerna.)

SIRATSIA INGRIPER

Om Siratsia upptäcker att hennes attack mot Fadarims tempel har misslyckats liksom att hennes spioner misslyckas med att hindra rollpersonerna från vidare efterforskningar, kan hon själv ingripa. Siratsia är vis och handlar intelligent. Hon är uppfostrad till att iaktta och studera de personer hon konfronteras med och kommer därför att försöka nå rollpersonerna genom mental magi för att lista ut hur mycket de vet och vilka mer som är inblandade. När hon helt och hållet har listat ut deras mål kan hon själv personligen göra slut på dem med sin magi. Kanske försöker hon skapa förvirring i gruppen genom att ta kontroll över någon av dem, som plötsligt gör något avvikande och dumt (till exempel försöker mörda en annan rollperson, bränner kartan eller pulvriserar några viktiga dokumet). Om man spelar "intrigrollspel" (se ovan) kan det medföra att den misstänksamhet som ofta förekommer där gör att rollpersonerna, till Siratsias förtjusning, tar död på varandra.

Om hon har svårt att ta reda på deras inre tankar (dvs om de fortfarande skyddas i Fadarims tempel, eller av annan mäktig magi) kan hon bestämma sig för att personligen möta dem. Hon är så pass på sin vakt och intelligent att hon omedelbart kan trolla sig tillbaka till Skymningsros om de skulle upptäcka att det var Siratsia som mötter dem. Istället för att personligen möta dem kan hon självklart göra en illusion av en person (kanske sig själv) som uppsöker dem för att fråga ut dem.

SIRATSIA UPPSÖKER ROLLPERSONERNA

Det skulle kunna var intressant att låta rollpersonerna konfronteras med Siratsia, utan att de vet om att det är hon. Till exempel en kväll då de tillbringar natten i det fria uppsöks de av henne, som då har klätt sig i en smutsig kåpa med huva. Hon skulle kunna presentera sig själv som en vandrande nunna. Om rollpersonerna har några problem kan hon hjälpa dem med uppseendeväckande och mäktig magi. Till exempel om någon är allvarligt skadad kan hon hela denne, eller om någon har blivit av med något föremål kanske hon trollar tillbaka det, etc. På det sättet kan Siratsia försöka skapa ett förtroende. Hon kan säga att hon erbjuder sina tjänster åt äventyrarna och på så vis kan hon försöka ta reda på vad de har för uppgifter, Genom att prata vidare kanske hon får dem på sin sida och om det blir öppen diskussion om Siratsia kan hon försöka få rollpersonerna att inse hennes välvilja. Hon kommer inte att avslöja sig förrän de möter henne i hennes fäste. Om hon blir upptäckt, eller om rollpersonerna attackerar henne, återvänder hon omedelbart till sitt palats.

Det är inte alls meningen att rollpersonerna ska råka ut för en slutsrid mot Siratsia redan nu, det kan förstöra äventyrets atmosfär.

ATT OSKADLIGGÖRA SIRATSIA

Genom att atudera information kan rollpersonerna lista ut att det effektivaste sättet att hindra henne är genom att lägga beslag på hennes magiska vita formelbok, där besvärjelserna, som ger henne makt och möjlighet att erövra regionen, landet... världen... finns nerskrivna.

Man kan tycka att det är effektivare att döda Siratsia, men det är det inte av två skäl. För det första

kanske någon annan finner formelboken och bemästrar dess magi och därmed fortsätter där Siratsia slutade. För det andra underskattas Siratsia av den person som talar om att döda henne.

För att lägga beslag på formelboken och sedan förstöra den finns det fyra stora hinder som måste övervinnas:

- Hitta formelboken.
- Ta den från Siratsia.
- Icke låta sig falla för bokens magi och frestelser.
- Förstöra den på rätt sätt (dvs med hjälp av en drakes eld).

ANDRA SÄTT ATT OSKADLIGGÖRA SIRATSIA

Om rollpersonerna misslyckas att få tag på formelboken, och fortfarande är vid liv, finns det ett annat sätt att förhindra Siratsia. Det är att förstöra den tidlösa dimensionen dit hon förvisar allting, eller ännu bättre: förvisa den tidlösa dimensionen till tiden! Det skulle innebära att allting som finns där skulle komma tillbaka till det materiella planet. Det skulle också innebära att Siratsias ålder återvänder. Hon skulle plötsligt bli sjuhundra år äldre. Enbart stoft skulle återstå.

Det kan vara spännande att söka sig fram genom multiversum med hjälp av transferbesvärjelsen, men också mycket farligt. Man vet aldrig vad det finns för hemskheter utanför den kända världen och om det finns andra varelser där, lär de vara ganska farliga eftersom de säkerligen är anpassade att överleva och slåss i de underliga miljöer som existerar i astralplanen.

Ett äventyr bland astralplanen är ganska hopplöst och farligt, och får utvecklas av den SL som tänker pressentera det här alternativet för rollpersonerna. OBS: Dimensionen ligger så långt bort från tidens element att tiden står still där Siratsias tidlösa dimension ligger. Om man nu råkar veta var man ska leta är detta kanske det svåraste hindret att nå dimensionen.

ÄVENTYRETS AVSLUTNING

Äventyret kan sluta på flera olika sätt. De tre vanligaste är att de lyckas förstöra formelboken, lyckas ta den men inte kan förstöra den och/eller någon annan tar del av den vita formelbokens svartkonst och den tredje och kanske den vanligaste avslutningen är att rollpersonerna misslyckas med uppgiften, vilket kanske inte är så bra.

Det kan hända att rollpersonerna tror att de har förstört boken på ett eller ett annat sätt, men då har de misstagit sig, eftersom den endast kan förstöras av en drakes eld.

AVSLUTNING HOS DRAKEN ALAD-ARCH

Det är känt var draken har sin boning, nämligen i den östra delen av Vindtoppsbergens bergskedja. De vet också att draken inte är känd för att vara av den destruktiva typen, som drakar nästan alltid annars är. När äventyrarna reser till draken kan du låta spelarna få eskort av några krigarprästinnor från templet. Om du vill, kan resan bli mycket farlig för rollpersonerna. Detta förutsätter att Siratsia lever, eller, finns det yttre makter som också vill lägga beslag på boken? Fienden kan redan ha kommit upp på berget och lagt sig i bakhåll för äventyrarna och deras följe. Det förutsätter att fienden känner till att de ska till Alad-Archs grotta. Siratsia kan sedan århundraden ha känt till draken, och kan just därför ha placerat ut någon extra kraftfull väktare där som till och med Alad-Arch måste hjälpa rollpersonerna att besegra. Siratsia kan också ha informerats av Moirabia i templet, som också följer med gruppen till draken, förutsatt att hon lever. Eventuellt kan en strid uppstå mellan äventyrarna och fiender i bakhåll eller väktare vid grottan eller spioner i följet. Kanske kan äventyrarna då fly med formelboken under stridens tumult, etc.

Alad-Arch fick redan i förhistorisk tid i uppgift att förstöra formelboken. Uppgiften tilldelades honom av drakarnas storråd och han kommer att fullfölja sitt uppdrag.

En annan intressant ändring av äventyret är att Alad-Arch inte alls är särskilt vänlig. Han har inte minsta lust att hjälpa rollpersonerna med att förstöra formelboken, tvärtom, hans uppgift är istället att hjälpa Siratsia att återföra den och då måste rollpersonerna lura draken att hjälpa dem.

I den här versionen måste rollpersonerna verkligen visa att de är mäktiga och erfarna.

"Vem har någonsin lyckats lura en av de mäktigaste drakarna?"
Bilbo.

(I det här fallet kan det bli aktuellt för dig att slå fram en kraftfull urgammal drake som rollpersonerna kan försöka mäta sin blygsamma styrka med.)

En tredje version av mötet med Alad-Arch är att en annan drake, utsänd av antingen Siratsia eller andra krafter, anfaller Alad-Arch just som han ska förstöra formelboken. Den svarta draken är minst lika kraftfull som Alad-Arch och även denna har fått sin uppgift sedan urminnes tider och är därför lika målmedveten. Här kan en spännande strid mellan två drakar utkämpas det onda mot det goda i skepnad av en svart och en vit drake — eller är det tvärtom...?

Hur som helst, när rollpersonerna står för draken och har samlat sig efter den skakande upplevelsen att se en drake, och fortfarande vara vid liv, talar den:

"Jag, den gamla draken Alad-Arch, ättling till Bargadur, son till Om-mur-Arch, fader till Gara-Arch, Imur-Alad (osv), har väntat i långa tider, både mörka och ljusa, och mestadels händelselösa. Äntligen har jag nu besökts av de gäster som jag väntat på i... ja, jag vet inte i hur många tusentals år. Er ankomst har drakarnas storråd känt till sedan urminnes tider. Ert ärende är därför också känt, men inte era namn och era personligheter. Jag känner heller inte till era egentliga avsikter, men ni lär vara i den ljusa maktens tjänst.

Den viktigaste frågan: Har ni den vita formelboken med er?"

Om de inte har det, eller har fel bok med sig, kommer Alad-Arch att uttrycka sin sorg över detta och sedan döda dem, obönhörligen! (Alad-Arch är smått trött och har inget tålamod längre.)

Om de däremot har med sig den rätta boken kommer han att lägga den framför sig och ber äventyrarna att gå åt sidan. Han blåser med fruktansvärd kraft all eld han förmår frambringa mot formelboken. I drakens förödande gulorange eld förstörs Siratsias vita formelbok och dess svarta magi i en sprakande blågrön eld. Då ljuder ett omänskligt genomskärande skri från grottan och sprids vida omkring. Skriet får alla nerver att vrida sig och slå knutar.

I senare dar kommer man att påstå att det fruktansvärda skriet ännu inte dött, utan ekar ständigt mellan bergstopparna och med vindarnas tjut.

Alad-Arch pustar ut och blåser en rökring
"Ni vet väl att ni inte har mer än äran att vinna."

SIRATSIAS RIKE

Om nu äventyrarna misslyckas innebär det att Siratsia kommer att verkställa sin plan och visa prov på sjuhundra års arbete.

Vad nu exakt Siratsias rike medför är helt upp till dig att bestämma. Enligt legenderna kommer hon att erövra hela världen, men inte alltför sällan överdriver legender, om de ens är sanna. Vid det här laget har nog rollpersonerna lärt sig att en del legender verkligen talar falskt. Lagom är att låta Siratsia ta makten över regionen och kanske till och med landet. Hennes fiender förvisar hon till sin tidlösa värld och de kungadömen som inte respekterar henne eller underkastar sig henne kommer hon att förvisa så att ingenting blir kvar. Genom att visa prov på sin makt kommer hon att kunna få andra kungar att krypa inför henne.

Det är inte meningen att äventyret ska förstöra din spelvärld, vilket kan hända om Siratsias ambitioner är lika mäktiga som legenderna förtäljer. (Vilket inte är helt omöjligt efter sju seklers studier, som mycket väl kan innebära att hon kan mäta sig med halvgudarna. Faktum är att hon sätter sig upp mot gudarna!) Om äventyrarna misslyckas kan det vara en spännande värld Siratsia skapar, beroende på vilken sida äventyrarna står på. Som nämns i kapitlet om Den välvilliga Siratsia kan det mycket väl betyda att det uppstår en harmonisk värld som formas av Siratsia där allt ont förvisas till den tidlösa världen, ja där till och med de onda gudarna förvisas till intet!

Om ni spelar i Ereb Altor, som den här modulen är anpassad till, bör Siratsia inte lyckas med sina planer. Om äventyrarna misslyckas med sina kommer det att medföra vissa problem. Du kan bestämma att äventyret spelas i en helt fristående värld, en värld som blir Siratsias om äventyrarna misslyckas. I Ereb bör det bara handla om ett stycke av Barbia som formas till Siratsias land där hennes lagar och ordning råder. Om nu detta blir ett förbjudet land av ondska och kaos, eller om det blir en park där harmoni och lugn råder i samspel med goda varelser och vacker alvskogslik natur är helt något som du själv får avgöra.

Vilket är nu Siratsias rike?

ANDRA VERSIONER

Man kan ändra äventyret i det oändliga. Det kan vara svårt att veta vilken ändring som blir till det bästa. I äventyret finns förslag till olika versioner i anslutning till just de platser där en ändring är aktuell.

I detta kapitel finns ytterligare några förslag till förändringar och tillägg till äventyret om Siratsias vita formelbok. Dessa förändringar gäller äventyret som helhet. Innan äventyret spelas måste du veta vilka varianter du vill utnyttja. Du bör läsa igenom äventyret förövrigt innan du läser det här kapitlet.

SIRATSIAS GÄST

Man undrar kanske varför Siratsia trots allt låter sina nyckelföremål finnas kvar i fästet Skymningros då rollpersonerna kommer dit. Att säga att hon inte vet om att de kommer kan vara ganska långsökt med tanke på hur kraftfull hon egentligen är. Här är ett förslag: Siratsia väntar på en "gäst", en "mörkrets prins" som ska komma efter sjuhundra år då Siratsia är en fullärd häxmästarinna. Denna mörkrets prins är nyckelmannen, den sista faktorn som återstår innan det blir möjligt för henne att börja montera ner världen och placera den i hennes tidlösa värld. Prinsen kan vara utsänd av destruktiva gudar som står vid hennes sida och beskyddar henne eftersom de övriga gudarna lär vara mycket vreda då hon förstör det de skapat! Siratsia vet bara att denna prins ska komma någon gång när sjuhundra år förflutit, vilket precis har skett då rollpersonerna kommer till fästet. Hon vet då att enda sättet för honom att komma till henne är med hjälp av nyckelföremålen. Hon vet alltså inte hur personen ser ut, bara det att han ska klara av att komma till henne. Kanske kan rollpersonerna lura henne att det är någon av dem som är nyckelpersonen, men Siratsia skulle säkerligen inte förstå varför de skulle vilja ta hennes formelbok, det är ju hon som ska använda den. Med sina förmågor kommer hon mycket snart att ha genomskådat eventuella bedragare och hon skulle nog hämnas kvickt och skrämmande!

DEN VÄLVILLIGA SIRATSIA

Tänk dig att Siratsia har en välvillig och god inställning. Tänk dig att Siratsias plan går ut på att ändra världen till det bättre. Genom att trolla bort de onda tingen i världen skulle hon lämna ett paradis kvar där alla skulle leva lyckligt i harmoni med varandra där inga onda tankar skulle kunna råda. Siratsia skulle kunna förvisa de onda tankebanorna från världen. Den här världen skulle förändras till det bättre.

I detta fall kan man fråga sig varför Siratsia håller sig med odöda och onda varelser som hennes trogna tjänare. Och varför har Siratsia motarbetat de som försöker stoppa henne. Förklaringen är denna: Att kunna genomföra detta behövs tid, utan att störas av någon eller något. Genom att låtsas stödja den onda sidan skulle de onda krafterna stödja och hjälpa Siratsia. De onda gudarna skulle bli alldeles maktgalna då de hörde talas om de mäktiga krafter Siratsia håller på att lära sig behärska så att de onda gudarna skulle bli blinda av maktbegär. Om hon direkt skulle förena sig med den goda sidan skulle ondskan handla vilt och brutalt och det skulle kosta många oskyldiga livet. Man kan anta att Siratsia vill undvika blodbad i den mån hon kan och verkar bara samarbeta med det onda, för att förråda och krossa illviljan och ondskan med ett enda hårt slag. De som har dödats under de sjuhundra

år Siratsia har studerat är alltså en obetydlig mängd liv jämfört med alla liv som skulle förintas om mörkret skulle få härja fritt. Frågan är om Siratsia verkligen har dödat någon god varelse. Kanske har hon enbart förvisat sina fiender till den tidlösa dimensionen och kan "plocka fram" dem då hennes paradis är färdigbildat. Man kan också anta att det är Siratsia som i hemlighet skrivit legenderna om sig själv. Dels för att lura de onda, dels för att ge en pik åt de goda. Det står att en liten grupp av ljusets kämpar ska söka kamp mot Siratsia. Det kan bland annat betyda att Siratsia vill undvika att skada så många som möjligt, etc.

Därför verkar det som om Siratsia är ond...

Om rollpersonerna konfronteras med henne i hennes tornrum kan hon förklara att den värld som rollpersonerna passerade innan de kom dit (dimensionen) är en modell av det paradis hon tänker skapa. Varför alverna inte uppskattar den förklarar hon genom att det goda och vackra kan hon inte efterhärma, men hon kan däremot rädda det goda och vackra från ondska och förintelse.

När rollpersonerna får reda på att en drake ska förinta formelboken kanske de listar ut att drakar är en symbol för det onda. Det onda förstör det goda. Om formelboken förstörs kan SL beskriva följande.

Ni har lyckats! Äntligen har ni lyckats med den nästan omöjliga uppgiften. Mycket har ni utsatts för. Många gånger har ni svävat i livsfara. Nu, när ni blickar tillbaka på era liv, kan ni känna er stolta och nöjda med allt ni gjort. Efter er långa äventyrliga bana, då ni började med ert allra första äventyr, börjat slåss med mäktiga personer, bråkat mot kungar, blivit läntagare och dragit ut på fälttåg, räddat prinsessor från drakar, osv (SL:s utdrag ur rollpersonernas tidigare äventyr) undrar ni om ni någonsin ställts inför en starkare person än Siratsia, och ni frågar er om ni någonsin igen kommer att möta någon liknande.

Vad var egentligen hennes planer? Vad var hennes uppgift? Hennes idé om att skapa ett eget paradis kanske inte var så dum? Kanske skulle hon förvisa det onda och spara det goda? Tänk om... tänk om hon ändå inte var en elak häxmästarinna? Tänk om Siratsias planer gick ut på att förråda det onda i ett enda hårt slag genom att förvisa det onda från universum. Hon skulle väl inte kunna skapa ett paradis där endast det onda skulle råda, eller...? Ett paradis måste bestå av goda ting.

Tankarna spelar med era sinnen. Ni börjar känna er vemodiga. Tänk om ni förstörde planerna att förändra världen till det bättre, till en värld där allt fungerade i harmoniskt samspel. Kan världen någonsin få en ny chans att bli av med det onda? Vem vet vilka planer som rörde sig hos Siratsia, vem vet vilka idéer och planer som mognar under sjuhundra år? Det måste finnas vishet i Siratsias ord.

Ni känner hur tårarna vill pressa fram. Har verkligen ondskan och mörkret spelat er ett spratt? Har illviljans hatiska och dystra krafter lyckats få er blinda för det som skulle rädda det som är från det som var till det bättre?

Kommer det att dröja nästan tusen år till innan världen får en ny chans att helas, eller kommer den att vittra bort genom ondska och illvilja?

En tår rullar långsamt nedför kinden

I förvirringen undrar ni: Vem var hon, den vackra och visa häxmästarinnan? Skulle hon bota världen? Skulle världen bli ren som i de gamla dagarna, om det ändå inte vore för er?

Hur kunde det onda byta roll med det goda?

Detta är frågor ni aldrig någonsin kommer att kunna få svar på."

En intressant tanke att fundera kring...

FADARIMS ÅTERKOMST

En annan version av äventyret är att rollpersonerna gör det möjligt att teleportera ut prästinnan Fadarim från hennes "begravningsblock" (se Fadarims gravval). Fadarim förklarar att hon har väntat på detta tillfälle, och att hon vet att tillfället är inne att tillintetgöra Siratsia. Genom att ge sig av till Fadarims tempel kan hon därifrån bekämpa Siratsia med sin magi. Fadarim är äldre än Siratsia och har faktiskt erövrat en hel del visdom och magiska förmågor under de sekler som har passerat med hjälp av östanvindens månsten.

Om denna version används kan äventyret bli mycket kort. Fadarim bör vara minst lika mäktig som Siratsia, och med enade stormars styrka skulle hon, kanske med ett märkbart motstånd, ha möjlighet att tillintetgöra Siratsia och krossa henne med sin magis styrka. Istället kan versionen Fadarims återkomst vara en nödlösning om rollpersonerna misslyckas. Fadarims prästinnor ger inte information om denna möjlighet förrän då rollpersonerna insett att de kommer att, eller har, misslyckats med uppgiften.

Tänk på att Fadarim kan göra så att rollpersonerna endast blir en bricka i ett större spel. Detta kan både vara till fördel och nackdel på olika sätt. Nackdelen är att äventyret inte blir lika långvarigt och spännande för spelarna och deras rollpersoner. För att göra Fadarims återkomst användbar, utan att skada äventyret, kan hon "tas i bruk" för att hålla Siratsia i schack medan rollpersonerna stjäl formelboken. Rollpersonerna själva kommer säkerligen att ha problem att själva kunna besegra Siratsia så att de kan stjäla hennes bok, och därför är Fadarims krafter oumbärliga! Kanske behöver hon inte själv följa med (hon hann faktiskt bli ganska gammal innan hon konserverade sig i kristallblocket) utan, som det nämns ovan, kan hon befinna sig i templet för att utöva sin magi mot Siratsia. Detta gör att Siratsia är så upptagen med Fadarim att hon inte märker att rollpersonerna lyckas smyga sig in i Skymningsros för att stjäla formelboken.

För att ha nytta av den här versionen bör du ha Fadarims spelvärden. Detta är emellertid inte svårt. Du kan själv göra beskrivningen av henne genom att ta Siratsia som utgångspunkt. Hon bör besitta samma möjlighet som Siratsia att expandera räckvidden av sina besvärjelser. Vidare bör hon ha liknande skolvärden på sina besvärjelser som Siratsia, i några fall avsevärt högre. Som person kan Fadarim beskrivas som en åttiosexåring (+ de 1230 år som hon befann sig i kristallblocket och erövrade erfarenheter) som trots sin ålder utstrålar kraft, visdom och magi. Fadarim är målmedveten, och tack vare östanvindens månsten vet hon vad som har hänt hittills, hon känner till Siratsia och vet att hon har möjlighet att besegra henne.

Om den här versionen används bör detta stycke adderas till Kulturkännedom i Informationsavsnittet. Svårighetsgraden är hög, 18.

"En kraft odlad i stillhet
En tröst i er ovisshet

En kraft odlad i öst
Detta är vindarnas forna översta röst

En kraft som bär seger
En seger tillsammans med eder

Den första blir även den sista
Vindarnas prästinnor, ta inte miste

Visa henne ut den väg hon kom in
Avlägsna graven av kristallens skinn

Mäktig som enade stormar
Mot häxan attackerar som vilda ormar

Bland berg av kristall finns tröst
Där finns Mästarinnan från öst"

GUDARNA OCH SIRATSIA

Det här kapitlet beror helt på din uppfattning av din spelvärlds gudar och hur de framträder i ditt rollspel.

Kanske tycker du att Siratsia verkar för omäktig att sätta sig upp mot gudarna, faktum är att hon inte borde vara det. Hon föddes med mirakulösa magiska krafter och har haft sjuhundra år på sig att utveckla dem. Kanske låter det orimligt att lura gudar, men i Siratsias fall är detta möjligt med hjälp av intelligens, magi och tur. Hon har själv blivit en sorts halvgudinna! Du får efter eget omdöme avgöra hur stor Siratsias makt är.

Numera brukar gudarna inte göra sig kända för folket, utan hoppas på att folket självt ska klara sig, med viss styrning av gudomliga krafter. Siratsia visar verkligen prov på initiativförmåga att handla i gudarnas ställe.

Om nu Siratsia spelas ond kommer de goda gudarna, och främst skapelsegudarna, att sätta sig emot henne, vilket betyder att hon får övermäktiga motståndare och kommer förmodligen inte att lyckas med sina planer. För att få arbeta ifred för de goda gudarna lurar hon dem och påstår att hon låtsas arbeta med mörkrets herrar för att till slut förråda dem, men till de goda gudarnas besvikelse gör hon inte det.

Om Siratsia spelas god kommer hon att hålla sitt ord till de goda gudarna.

Oavsett om Siratsia är ond eller god har hon sett till att gudarna håller sig ifrån henne. Båda parter kommer att tro att Siratsia abeter för deras bästa, och i ogrundad självsäkerhet slumrar gudarna i väntan på Siratsias drag.

BELÖNING

Belöningen i det här äventyret skiljer sig från de flesta andra äventyr som finns. Här kommer rollpersonerna inte att belönas med någon överdriven skatt eller dylikt. De kommer dock kanske att kunna behålla de skatter de lyckas komma över under äventyrets gång.

De lyckas kanske rädda landet, eller världen, från att hamna i Siratsias händer. Det är faktiskt en stor belöning att få fortsätta leva.

Fadarims prästinnor har inget annat än sin eviga tacksamhet att belöna rollpersonerna med, och kejsar Yddris kommer knappt att tro på deras sagolika berättelser, men kommer i alla fall att visa dem sin tacksamhet. Han tänker inte belöna dem med några skatter eller liknande. Han menar att om han skulle ge något till rollpersonerna skulle det vara en skymf mot deras heder, eftersom de är nästan lika mäktiga som kejsaren själv!

Belöningen kommer främst att vara erfarenhet och förhoppningsvis ett spännande och givande äventyr. Om Siratsia spelas god kommer rollpersonerna, och deras spelare, att få en tankeställare, och belönas med erfarenheten om hur välvilja och illvilja kan skifta plats.

HJÄLTEPOÄNG, BONUSERFARENHETER & POÄNGSÄTTNING

Du får som vanligt själv bestämma dessa saker. Om rollpersonerna lyckas med äventyret bör de få en god portion hjältepoäng och bonuserfarenhet! Du kan även titta på hur de löste de uppgifter de ställdes inför och ge poäng efter det.

Om man spelar intrigrollspel bör rollpersonerna tilldelas poäng i gott rollspelande, hur de löser uppgifter och om de lyckas slutföra sitt mål.

Var rättvis och ha kul — detta är rollspel.

VIKTIGA PLATSER

Följande kapitel beskriver de områden som är intressanta att ha detaljbeskrivna då man äventyrar i Barbia. Platserna berör främst grundäventyret, men kan användas till de övriga äventyrsuppslagen som beskrivs i slutet av modulen. Om äventyrarna inte besöker alla de olika platserna som beskrivs kan de användas som fristående äventyr av den SL som så önskar.

VINDBERGEN

Bland Vindtoppsbergen finns Fadarims tempel. Templet är beläget på en av bergskedjans allra högsta toppar. Tempelberget omges av fyra nästan jämnhöga berg åt de fyra olika väderstrecken, och har fått namn efter dessa. Från templet har man givetvis utsikt mot Östanberget, därför att templet ligger på en klipphylla strax nedanför östra sidan av bergstoppen. Till skillnad från Nordan- Västan- och Sunnanbergen skilljs Östanberget från Tempelberget av ett hisnade stup som slutar vid marken några kilometer längre ned. Östanberget känns så nära, men är ändå så långt borta. Nordan-Östan-, Sunnan- och Västanbergen, och Tempelberget utgör de fem Vindbergen.

VÄGAR BLAND VINDBERGEN

Man kan nå Fadarims Tempel via flera farliga och smala serpentinliknande bergsstigar. På dessa stigar är det mycket farligt att ta med sig riddjur. Numera finns det två västliga vägar. Den ena är mycket besvärlig och banar väg rakt väster ut. Den andra är mindre besvärlig och ligger strax nedanför bergens södra brant, och används oftare. Det finns bergsstigar norrut, men de är om möjligt ändå oframkomligare och ogynnsamma för de som inte hör bergets fauna till.

Varför det inte finns några stigar som leder till templet via östra eller södra bergssidan beror på att det är alldeles för brant, vilket man mot söder löst med en hängbro.

Från Sunnanbergets nordliga brant sträcker sig en lång hängbro som banar väg över det svindlande schackt som skiljer Tempelberget och Sunnanberget åt. Hängbron ser otäckare ut än vad den egentligen är, och under normala omständigheter krävs det att man fumlar på SMI-slaget för att man ska trilla ned.

"A" på kartan över Vindbergen, med Vindtopparnas omnejd, markerar Fadarims tempel. "B" markerar en utkiksplats som man kan nå efter en mer eller mindre besvärlig bergsklättring. "C" är prästinnan Fadarims grav, vilket vindarnas prästinnor känner till. (Märk att prästinnorna inte vet att östanvindens månsten finns hos Fadarim själv.) "D" är den hisnande hängbron.

FADARIMS TEMPEL

Vindarnas tempel ligger på en av Vindtoppsbergens högsta toppar med utsikt över bergskedjan och över vidsträckta slättland långt där nedanför. Templet har en mycket lång historia. Till synes verkar templet isolerat från civilisationen, men egentligen är det ett centrum för kunskap från hela världen som med vindarna förs till templet från alla världens kända och okända hörn.

Fadarims prästinnor behåller den mesta informationen för sig själva och bevarar den i sitt imponerande bibliotek. Det händer att visa män och kvinnor kommer för att besöka templet och läsa sig till kunskap, men oftast får de lämna platsen med endast en ny erfarenhet; att Fadarims prästinnor vill behålla sin kunskap för sig själva. Några tror att templet bara är blott en saga, medan många vet att templet existerar någonstans bland de allra högsta Vindtoppsbergen. Man vet att prästinnorna vill vara för sig själva och att deras gästfrihet inte är särskilt stor. Det händer, men mycket, mycket sällan, att någon som desperat söker visdom har fått sina frågor besvarade.

Prästinnorna menar att om alla människor skulle ha vetskap om vindarnas budskap, skulle också alla mäniskor kunna tolka vindarna. Nu är det så att alla inte kan göra detta och därför anser de att de ska behålla sin kunskap för sig själva, tills dess att det visar sig att kunskapen kan spridas fritt för vinden.

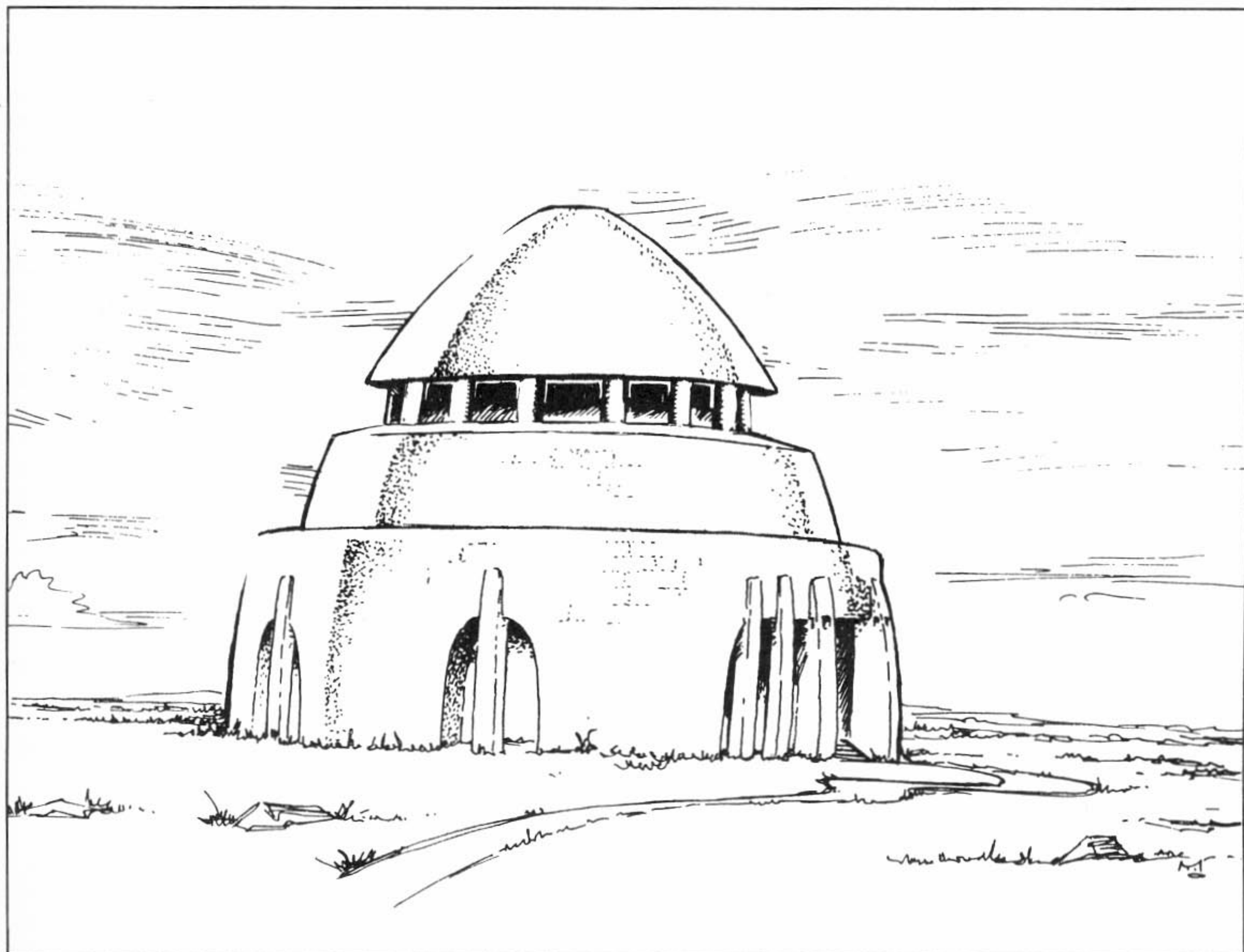
VINDARNAS PRÄSTINNOR

I Fadarims tempel finns endast prästinnor, ty endast kvinnor är begåvade med kunskapen att framgångsrikt kunna tolka vindarna.

De är klädda i en sorts korta, vita klänningar. Runt midjan bär de ett bälte som ofta håller upp ett slagsvärd. Svärden är mest till för ceremonier, men faktiskt är de tränade i viss stridskonst. De bär mycket vackra och värdefulla smycken som främst är tillverkade av silver. Prästinnorna menar att silver återspeglar vindens hemligheter.

Prästinnorna är normalt unga flickor som känt sig kallade till Fadarims tempel. Kallelsen hörs genom vindarna. När de anländer hit genomgår de en ceremoni och under några års tid tränas de i kunskapsfärdigheter, stridsfärdigheter och i magi, om någon besitter den förmågan. Under den här tiden tar de hand om templets grovarbete och andra sysslor. De lär sig disciplin, självbehärskning och självförtroende. När översteprästinnan (som är Sien Nateli kring år 610 eO) anser någon mogen att bli invigd hålls ännu en ceremoni. För den invigda avslöjas kristallpelarens hemligheter och då först får prästinnan möjlighet att utnyttja vindarna och kristallpelaren för att erövra den kunskap som skrivs ned och arkiveras i biblioteket. En invigd prästinna kan utmärka sig genom att visa prov på kunskaper och färdigheter inom ett visst område. Översteprästinnan kan ge denna prästinna en titel och en bestämd uppgift som har med hennes kunskaper och färdigheter att göra.

När en prästinna börjar känna sig gammal får hon lämna orden om hon vill. Prästinnan söker ofta upp sitt barndomshem och fortsätter ett mer normalt liv, men kommer för evigt att förundras av vindarna och lyssna till vindens ljud. En prästinna som dör kremeras och



askan sprids för vinden.

En rollperson som vill bli invigd får gå samma väg som alla andra. Det vill säga ett par års hårt arbete och träning som novis för att efter det bli invigd. En rollperson kan redan från början slås fram som fadarimprästinna, vilket fungerar ungefär som ett vanligt yrke. De färdigheter som normalt används av prästinnorna nämns nedan, men det finns inget som säger att den blivande prästinnan inte har tränats i andra färdigheter under sin tid innan hon bestämde sig för att bli prästinna. I templet finns det faktiskt gott om prästinnor som är tränade i tjuvfärdigheter och några som är tränade att slåss beväpnade med båge, stångvapen och sköld.

Lärdomsfärdigheter: Alla
Stridsfärdigheter: Främst Slagsvärd, Dra vapen, Taktik, Judo och Karate.
Kommunikationsfärdigheter: Sjunga & Spela, Tala språk, Övertala.
Uppfattningsfärdigheter: Upptäcka fara, Lyssna, Finna dolda ting.
Tjuvfärdigheter: Normalt inga.
Vildmarksfärdigheter: Normalt inga.

Kring år 610 finns det 30 prästinnor i templet, och Sien Nateli styr över tjugo invigda och nio noviser. Många av de invigda har också titlar

Namn	Titel	Innebörd
Erea	Skriftväkterska	Innehavaren av nyckeln till biblioteket
Invil	Bokhållerska 1	Ereas assistent, lär ut skriv- och läskonst
Moirabia	Bokhållerska 2	Som Invil, är dessutom spion åt Siratsia.
Helloni	Bokhållerska 3	Som Invil
Andinora	Ceremoniväkterska	Kontrollerar att ceremonier utförs riktigt och vid rätt tidpunkt
Serina	Tempelväkterska	Templets krigarofficer
La	Svärdsbärerska	Lär ut krigskonst till sammans med Serina
Jeria	Herdinna	Ser till att noviserna sköter sysslorna
Elinal	Vindvandrerska	Verkställer uppgifter utanför templet (budbärare, mm)

ATT TOLKA VINDARNA

Tack vare kristallpelaren kan prästinnorna tolka vindarnas budskap då de drar förbi templet. Med hjälp av pelaren kan man kontrollera vindar och därför bestämma deras styrka och riktning. På så vis kan prästinnorna söka information på vissa platser och kan också skicka meddelanden med vinden, till de som kan tolka den.

Prästinnornas möjlighet att avläsa vindarna är inte någon besvärjelse, utan en förmåga som görs möjlig vid kontakt med kristallpelaren eller en kristallamulett. I Appendix finns även en ny animistbesvärjelse som heter TOLKA VINDAR. Besvärjelsen har ungefär samma möjligheter och begränsningar som kristallpelarens avändare har.

Om man avläser vindens budskap med hjälp av kristallstaven är det 75% (+PSY hos avläsaren) sannolikhet att budskapet tolkas rätt. Om en prästinna är utanför templet och uppsöks av vindar är det 50%+PSY att informationen tolkas korrekt. Om man bär en amulett av kristallpelarens blå kristall kan en animist eller alvbudbärare tolka vinden med en chans på 20%+PSY. En vanlig person som bär en blå kristallamulett har en chans på sin PSY att kunna tolka vinden korrekt.

Det kostar PSY att tolka vinden. Varje försök kostar ett PSY. Om man försöker tolka starka vindar, stormar och tromber ökas kostnaden med 1-5 PSY, och procentchansen minskas med 5-25%. Detta beror på att de starka vindarna är svåra att bemästra.

Oförklarligt är att endast kvinnor besitter förmågan att framgångsrikt tolka vindarna. Endast kvinnor har möjlighet att till fullo utnyttja kristallpelaren. Om en man försöker har denne en tredjedels chans att lyckas, och till en kostnad av dubbel PSY.

Budskap som vindarna för med sig kan både vara inaktuella som färska nyheter. Vindarna tar med sig information från de platser de når under sin framfart över kontinenterna. Platser som ligger i lä och platser inomhus nås inte av vindarna och därför kan ingen information från sådana ställan spridas. Vinden för enbart med sig budskap från sin vindriktning och man kan endast avläsa budskap från den riktning vinden blåser ifrån. Detta kan emellertid ändras med magi, såsom VINDKONTROLL. Det händer att vindar ändrar riktning och därför kan budskap försenas eller förbli okända. Ofta kolliderar vindar, eller starkare vindar styr mindre starka. Det medför att vindens meddelanden blir mycket svårtolkade.

Vindens budskap är kryptisk, ibland osammanhängande och därmed svårtolkad. Vindens budskap kan vara hopblandat med allt möjligt som den stött på under sin framfart. Ofta handlar den om fåglar, moln, slätter, vajande gräsängar där ljungen sticker fram, om årstidernas skiftande, lovsånger om våren då blommor skjuter upp ur det slitna gräset som också det förnyas, om trädens kronor och samtal med urträden medan vinden tisslar och tasslar bland bladen. Det är inte ofta man kan nås av intressanta och givande budskap, såvida man inte har möjlighet att kontrollera vindarna, vilket man kan göra med kristallpelaren. Man kan ta emot vindar som är sända som budskap, och det är kanske något säkrare bud. Ty det finns magiker, främst animister, och en del speciella fåglar som också har möjlighet att tolka vindarna.

I templet finns fyra kristallamuletter som Sien Nateli har i sitt rum. Om Siratsias vita formelbok spelas är det inte omöjligt att Sien Nateli kan låna ut en eller flera amuletter till rollpersonerna.

SPIONEN I FADARIMS TEMPEL

En av många andra svårigheter är den Siratsiaspion som finns i Fadarims tempel. Spionen är en invigd prästinna som heter Moirabia (har sin sovplats i rum 12 och är en av templets tre bokhållerskor). Så fort Moirabia får reda på att rollpersonerna är där för att bekämpa Siratsia kommer hon att försöka hindra dem.

När rollpersonerna anländer till templet är det endast Sien Nateli och Skriftväkterskan som känner till äventyrarnas egentliga uppgift. Templets övriga prästinnor vet bara att äventyrarna är här för att uträtta ett mycket viktigt arbete, och har därför tillgång till templets resurser. Även om rollpersonerna inte avslöjar sin uppgift öppet, kommer prästinnorna ganska snart att kunna lista ut varför de är här. Vindarna döljer inga hemligheter. Moirabia är nyfiknare än andra att ta reda på vilken uppgiften är och hon har också större chans att ta reda på detta genom sin eget uppgift, som är att leta fram skrifter i biblioteket.

Om Moirabia inser rollpersonernas uppgift kommer hon på ett eller flera av följande sätt att försöka hindra deras efterforskningar:

- Gömma eller förstöra skrifter som är värdefulla för dem.
- Skrämma dem genom att hota, eller till och med att döda någon i Siratsias namn, utan att själv avslöja sig.
- Döda de som besitter lärdomskunskaper och som lyckats erövra värdefull information om Siratsia.

Effekten av eventuella ogynsamma händelser i Fadarims tempel kommer att tas på allvar av Sien Nateli. De övriga prästinnorna blir upprörda om någon dödas. Alla tycks vara på sin vakt och ordväxling sker i ringa skala. Misstänksamheten mot rollpersonerna (och eventuella SLP) är stor.

Moirabia kommer att anstränga sig för få det att se ut som om skulden är någon annans. Hon är ganska skicklig i tjuvfärdigheter och det är förmodligen inte svårt för henne att gömma mordvapen, giftrester, nycklar, etc, hos andra personer som hon har utsett till olyckliga offer. Om Moirabia blir anklagad fortsätter hon att agera självsäkert, känslokallt och skjuter skulden på andra. Om hon får tillfälle tänker hon fly. I sista hand strider hon, men är hennes liv hotat ger hon upp.

Om Moirabia till slut tvingas erkänna är hon in i det sista självsäker och spydig. Om någon lägger SKINGRA E5 (eller HELIGHET E5) bryts hennes förhäxning. Hon blir fri från slaveriet under Siratsia. Det enda hon minns är att det var en mäktig kraft som styrde hennes vilja. Hon minns det mesta som efter en dröm och vet inte att det är Siratsia som ligger bakom.

Vid sådan här tillfällen brukar SLP i äventyrargruppen ofta drabbas av spelarnas misstänksamhet. Moirabia kommer också att försöka få sådana personer misstänkta. Hon vet att det knappast är någon större idé att försöka få rollpersonerna misstänkta, ty de är kända och mäktiga personer.

Moirabia har ingen mental direktkontakt med sin härskarinna förrän hon får ett tillfälle att lämna templet och dess skyddande magiska energisköld som hindrar all magi att passera i någondera riktningen. Efter att Moirabia har lyckats ställa till med svårigheter för

äventyrarna tänker hon ge sig av för att kontakta sin härskarinna Siratsia.

Om Fadarims tempel blir belägrat av svartfolk från Edretch kommer Moirabia att utnyttja tillfället att utöva vissa "smutsiga arbeten och trick" gentemot äventyrarna.

FADARIMS TEMPEL

1 PORTHUS

Efter att ha passerat den första porten måste man gå upp för en bred trappa som leder till en ny lika mäktig port. Taket sluttar uppåt och är format till ett slätt valv, direkt uthugget ur templets väldiga granitblock. På väggarna finns små skottgluggar.

Finna dolda ting: I huvudhöjd på den inre porten finns två små skottgluggar, som från insidan är stängda av metalluckor.

SL: När templet byggdes var det meningen att det dessutom skulle avändas som en fästning. Porthuset har två portar. Om fienden lyckades forcera första porten var det meningen att Fadarims manskap skulle kunna skjuta på inkräktarna med projektilvapen. Nuförtiden tränar inte Fadarims prästinnor skytte, och har därför inte någon större användning av skottgluggarna. Det finns dock några gamla projektilvapen kvar i förråden, rum 31.

2 VINDARNAS TEMPEL

Det här är Vindarnas tempel. Ni står inför en enorm kristallpelare som glimmar svagt. Den djupmörka blå kristallen påminner om en klar himmel. Blicken följer pelaren mot det väldiga, höga kupoltaket. Högt, högt där uppe finns en åttakantig öppning där pelaren slutar och där ljuset kan nå den. Tempelsalen är helt rund och byggd i grå granit. Allt härinne, utom kristallpelaren är antingen ljusgrått av den naturliga graniten, eller vitt. Alla andra färger skär sig mot den harmoniska färgbalansen. Tempelsalens golv har reliefer och inristade runor och symboler, som för den oinvigde inte betyder något. Runt tempelsalens golv finns en pelargång, som man når om man går uppför de trappsteg som omger golvet likt en arena. Från pelargången kan man nå flera öppningar och dörrar av både granit och ek. Över pelargången finns ytterligare en kolonnad som hör till våningen ovanför. Halvvägs längs med kupoltaket genomskärs den som ett delat ägg. Den övre delen av kupolen hålls upp av kraftiga pelare. Ibland framkallas tjutande ljud då vinden viner mellan pelarraderna och in i templet. Vinden brukar dra med sig söndertrasade moln, som likt dimma sänker sig i salen. Det händer att man inte ser kristallstavens topp då en stormvind jagar något tjockt moln genom arkaden. En tidlös och fridsam stämning råder här. Tystnaden genomljuds av den virvlande vinden där utanför, men här inne är det stilla och fridfullt.

Finna dolda ting: Några av golvets runor består av klar kristall. Någon med skarp blick kan lägga sig ned på golvet och kika genom kristallen, och anar där ett stort svart djup. Någonstans därnere glöder det svagt blått (se 28). En dvärg, eller någon annan med mörkerseende, kan se ganska tydligt hur det finns en underjordisk sjö som kristallpelaren försvinner ned i, ungefär 25 meter längre ned.

SL: Templet används till prästinnornas ceremonier. Kristallstaven kan kontrollera traktens vindar, avläsa vindarnas budskap och låter prästinnorna ta del av vindarnas information. Vindarna utanför templet håller inte någon bestämd riktning, ty vindarna når Fadarim från alla väderstreck.

3 TRAPPOR

Bakom den rubusta granitdörren finns det trappor åt både höger och vänster. Den högra leder ned, och den vänstra upp. Dörren kan låsas och reglas från insidan.

Finna dolda ting: I väggen mittemot dörren finns en hemlig dörr som leder utanför templet.

SL: Lönndörren är en flyktväg om templet skulle stormas. Det har hänt att den har använts som in- och utväg för hemliga gäster och hemliga budbärare. Numera är den nästan bortglömd av templets prästinnor. Trapporna är placerade långt bort från entréporten av strategiska skäl. Om eventuella fiender skulle lyckas forcera porthusets båda portar, skulle manskapet överge tempelsalen för att dra sig upp till kolonnaden på våningen ovanför. Med projektilvapen skulle fienden hållas i schack i tempelsalen. Av detta skäl har de mindre väsentliga salarna lagts just runt tempelsalen. Det är inte lika stor förlust att lämna bonings- och lärosalarna åt fienden, som det är att lämna till exempel biblioteket. Visserligen är det illa att lämna tempelsalen, men vad spelar det egentligen för roll? Det är kristallpelaren som är det viktigaste, och det är knappast någon som tar den under armen och går sin iväg.

4-5 NOVISERNAS SOVSAL

Bakom en trädörr finns en stensal som är formad likt en krökt rektangel. Här finns fem sängar som är bäddade med vita sänglinnen. Ett tvättskåp och några utsirade ekskåp står längs med väggarna.

SL: Detta är sovsalar för templets noviser. Det var tänkt att noviserna skulle sova närmast porten därför att det var noviser som från början innehade vakttjänsterna. Ordens prästinnor skulle inte bara vara lärda, utan skulle desutom kunna strida. Man menade att noviserna skulle bo nära porten för att snabbt kunna komma i strid vid en attack. Nu för tiden har Fadarim inga särskilda fiender, och noviserna bor där av tradition. I rum 4 bor fyra, och i rum 5 bor fem noviser.

6 TRÄNINGSSAL

Den relativt fyrkantiga salen innehåller en del enkla gymnastikredskap. Från taket hänger några rep, vid ett hörn står ett par bockar och en studsmatta av djurhud. Mitt på salens golv finns en 4x4 meter stor kvadrat av trä. Kvadratens målning är sliten, men den föreställer en svart och en vit drake som kämpar bland molnen. Längs med kortväggen till höger finns ett vapenställ, där det finns ett halvt dussin slagsvärd av varierande kvalitet.

SL: Det här är templets träningssal. I den målade kvadraten av trä tränar man fäktning med slagsvärd.

7-10 GÄSTRUM

Ett litet rum med två bäddar, ett litet bord med en stol. Det finns även två stora skåp. Dörren kan låsas och reglas.

SL: Besökare får bo här. Det finns fyra gästrum, 6, 7, 9 och 10. Om du beslutar att Almiak och Juggo ska

följa med och hjälpa äventyrarna, bor de i något av rummen.

11-12 SOVSAL

En stor sovsal som innehåller tio bäddade sängar. Här finns också olika förvaringsskåp och en tvättskänk.

SL: I vardera sovsalen bor tio av templets prästinnor.

13 LÄS/SKRIVSAL

Här finns flera bänkar och skrivpulpeter av trä. Väggarna är täckta av bokhyller, där det finns en del böcker, skriftrullar, skrivdon och en del märklig utrustning.

SL: Dagtid brukar det alltid finnas folk här. Hit får man ta böcker från biblioteket för att studera. De böcker som finns här är de som används just nu. Några av prästinnorna sitter och arbetar med sina egna skrifter. Utrustningen består av skrivhjälpmedel och matematiska hjälpmedel. Den som vill skriva en bok för att lära ut färdigheter kan göra det om författaren har 4 eller mer i Läsa/skriva. Boken får ett begränsningsvärde på författarens FV i den färdighet han tar upp. Den som vill studera i boken och har ett FV som överstiger bokens begränsningsvärde har ingen nytta av att läsa den, eftersom den då bara innehåller sådant som han redan känner till. Var vecka slår studenten lika många grundegenskapsslag som författarens INT-grupp. Varje lyckat slag bjuder som vanligt på ett erfarenhetspoäng. Man kan studera en bok i lika många veckor som begränsningsvärdets gruppvärde (alltså författarens färdighet placerad i gruppvärdestabellen i Expertreglerna). För författaren tar det lika många månader att skriva boken som begränsningsvärdet/2.

Exempel: Tjuven Sered kommer till Fadarim och hittar en giftkunskapsbok med begränsningsvärde 14. Sered har redan 16 i giftkunskap och har ingen nytta av boken. Däremot hittar han en läkedrogsbok som han vill studera istället. Begränsningsvärdet är 9, och själv har han FV 7 i färdigheten. Den som skrivit boken hade INT-grupp 4. Eftersom begränsningsvärdet är 9, kan Sered studera boken under två intensiva veckor. Under denna period kan han ha erövrat 8 erfarenhetspoäng på färdigheten, om han lyckas med alla egenskapskasten. När Sered uppnår FV 9, har han inte längre någon glädje av överblivna erfarenhetspoäng. Han kan inte få ett högre FV än bokens begränsningsvärde.

14-15 TYST RUM

Det fyrkantiga rummets väggar döljs av vackra gobelänger i vitt, grått och ljusblått. Motiven är moln och vindar som likt riktiga moln kan föreställa det mesta med lite formgivande fantasi. Det finns en liten glugg i väggen där man kan se ut mot himlen. På golvet ligger en tjock fårskinsmatta. På golvet finns också ett lågt stenaltare och rökelsekar.

SL: Detta är ett meditationsrum för de som önskar dra sig tillbaka, för att i ensamhet kunna grubbla och begrunda. Dörren kan reglas från insidan.

16 MOTTAGNINGSRUM

Ni kommer in en ljusgrå stensal. Längs med väggarna finns små valvformade nischer där det står brinnande oljelampor som kastar vackra men osäkra skuggor i rummet. Från det höga taket hänger två stora kristallkronor, och kronornas prismor ger ifrån sig reflexer i regnbågens alla färger. På golvet ligger en stor, vit och mjuk matta, som består av flera hopsydda fårskinn. På mattan står ett lågt, svart bord av jade. Bredvid bordet finns några låga, men ändå tillsynes bekväma stolar. Vid den bortre väggen finns en enorm öppen spis. Över den hänger två smidigt utformade slagsvärd korsade. Ljuset reflekteras i svärdens silverblanka och kalla klingor. Svärdfästenas knopp består av en rund, blå kristall. Till vänster om den öppna spisen finns ett hörnskåp av trä. Skåpet är utformat på ett sätt som gör det vackert men bräckligt.

SL: Hit leds de besökande för att samtala, eller vad det nu är de besökande har på hjärtat. I hörnskåpet finns ett par flaskor fint vitt vin, och några vinbägare av silver, allt smitt med stor hantverksskicklighet. Det finns nästan alltid en eld i den öppna spisen under vintern. De två svärden är mycket vackra och även mycket heliga för templets prästinnor. Om svärden används på rätt sätt är de mycket kraftfulla. Om man har prästinnornas tillåtelse och vindarnas stöd, och använder svärden för att bistå det goda, uppnår man oanade effekter. Dessutom måste det vara utomhus, det måste blåsa och det måste vara dagtid. Då bjuder svärden på följande möjligheter: FÖRTROLLA VAPEN E5, VIRVELSKÖLD E4 och VINDKONTROLL E6. Svärden kommer att låta bäraren regenerera 1KP/SR om hon blivit skadad. Alla som slåss för svärdsbäraren, och befinner sig inom 100 m radie kommer att ha +5 i CL och tillfogar 1T4 extra i skada. Alla onda varelser inom räckvidden har -5 i CL och förlorar alltid initiativet. Om man utnyttjar svärdet som dirigent i fältslag kommer dirigenten att ha +5 i defensiv krigsmagi. Dessutom kommer den manipel som svärdsbäraren leder att ha konstant FANATISM (dvs fördubblat stridsvärde). Eftersom Fadarims prästinnor både kan slåss med svärd och utnyttja magi, utgör de en effektiv och farlig manipel! Endast kvinnor har makt att utnyttja svärdens förmågor.

17 SIEN NATELIS SOVRUM

I det här rummet finns en vitmålad säng med vit sänghimmel och vita sänglinnen. Här finns ett utsirat, mörkt träskåp, ett skrivbord med några lådor, och en karmstol. Från taket och längs med väggen hänger tunna slöjor av vitt tyg. På skrivbordet finns bläck och en vit fjäderpenna.

SL: Här bor prästinnornas ledare, Sien Nateli. I sitt skrivbord förvarar hon fyra amuletter av samma blå material som den blå kristallpelaren (se Att tolka vindarna för mer om dessa). Här finns också en lista över de nuvarande prästinnorna i Fadarim och deras meriter. Äldre listor över prästinnor från gångna tider finns bevarade i biblioteket. Dolt i en låst låda (Sien Nateli har nyckeln) finns en knippa nycklar. Detta är nycklar till alla templets lås. I ett benetui finns en reservnyckel till bibliotekets dörrar. Det är bara Sien Nateli som känner till reservnyckeln.

18 KÖK

Här finns skåp med köksutrustning, en öppen spis och stora kittlar. Nära taket hänger köttstycken och bröd, på golvet står säckar med rovor, och tunnor med annan mat och dryck. Bredvid spisen finns en vedkista.

SL: Prästinnorna turas om att laga mat efter ett schema.

19 MATSAL

En stor sal som innehåller flera matsalsbord, stolar och bänkar. En öppen spis är placerad bredvid en trädörr.

SL: Prästinnorna äter två gånger om dagen; morgon 9:00 och middag 14:00. Kvällstid finns bröd och dryck tillgängligt för nattliga gäster i matsalen.

20 HEMLIG UTGÅNG

SL: Från biblioteket finns en lucka i golvet, se 22. Därifrån leder en stege genom pelaren som är ihålig. Vid marken finns en skickligt dold dörr, -5 på Finna dolda ting. Man kommer ut på ungefär samma ställe som från den hemliga dörren från trapporna 3.

21 ÖVRE KOLONNADGÅNGEN

Runt kupolen sträcker sig valvgången som en läktare. I varje väderstreck finns en stendörr i den yttre väggen. Vid den västra dörren kommer trappan från de lägre våningarna upp, och därifrån fortsätter en annan trappa uppåt. Den inre väggen utgörs av en pelarrad, och gör det möjligt att se tempelsalen, vars golv ligger hela åtta meter nedanför.

SL: Dörrarna är låsta, och det är Skriftväkterskan som har nyckeln. Sien Nateli har en reservnyckel som ingen annan känner till.

22-25 BIBLIOTEKET

Innanför den massiva granitdörren finns en valvgång, vars väggar döljs av bokhyllor som sträcker sig ända upp till taket. Närmare 50.000 uråldriga böcker står hemlighetsfullt tysta på sina hyllor, ett oerhört antal! Århundradens visdom finns nedtecknad på dessa boksidor. Många böcker har inte rörts sedan de för första gången placerades på sina platser. Det är en storslagen känsla att veta att här finns nedtecknat allt som är värt att veta, men ändå verkar allt så stilla, tyst och orört. Tänk om böckerna kunde tala. Tänk om var bok oavbrutet viskade, och när den predikat färdigt om sitt innehåll börjar den om igen, om och om igen. Om det var så, hur många märkliga berättelser skulle man då få höra medan man gick omkring i det cirkelformade biblioteket? Hur många röster skulle höras viskande omkring en medan man vandrade i det slutna biblioteket? För evigt skulle man kunna vandra omkring i ett bibliotek som aldrig tar slut, en cirkel är oändlig, lika oändlig som den kunskap som väntar i de hopslagna böckerna. Nu är det inte så att böckerna själva talar, men ändå känns det som om de alla vädjar och ber om att få bli lästa. Några sticker ut längre än andra. De längtar efter att få sin visdom läst och känd...

Finna dolda ting: I biblioteksektor 22 finns en hemlig lucka i golvet, som leder ner genom den ihåliga pelaren till 20. Luckan är svår att hitta, -5 på Finna dolda ting. Den hemliga gången är nästan bortglömd av prästinnorna.

SL: Det här är Fadarims bibliotek. Det är endast Skriftväkterskan och hennes tre bokhållare som känner till böckernas ordning någorlunda väl. Dörrarna mellan de fyra bibliotekssektionerna brukar under normala omständigheter hållas olåsta. Skrifterna som förekommer är många, och det mesta man önskar läsa om finns i biblioteket. Här finns skrifter om alla kända och okända färdigheter, språk, magi, kultur, historia och mycket, mycket mer. En del skönlitteratur förekommer, och även åtskilliga legender och sägner. Färdigheter och magi kan tränas upp om man läser ur dessa böcker, se Läs/skrivsal 13. Böckerna här har ett begränsningsvärde på 4T6, och författarna har en varierande INT-grupp på 1T3+1 (se sal 13).

Närmare hälften av böckerna har nertecknats i templet av prästinnorna. Var och en har under gynnsamma tider hunnit med ett par böcker om året. De övriga böckerna har införskaffats från olika håll, framförallt från besökare som har lämnat böcker i gåva.

26 A-B VAKTPOST

Ett litet fyrkantigt vaktrum av sten. En brant stentrappa leder nedåt. I de tre andra väggarna finns skottgluggar.

SL: Normalt brukar man inte ha vaktposter utsatta. Om besök väntas, eller om det pågår krigsoroligheter har man vakter. Då besökare anländer till templet tillfrågas de av vakten. De som inte har skäl att besöka Fadarims tempel förvisas. De som vakten inte litar på får nöja sig med att se templet från utsidan.

27 TERASSGÅNG

Längs basen på tempelsalstakets utsida finns en terassgång med hög mur på yttersidan som utgör ett effektivt bröstvärn. Från kanten är det tjugo meter ner.

Molnen ligger normalt på samma höjd som templet är byggt på. Här har man utsikt mot den intensivt klarblå himlen och över en mjuk vit matta av ulliga moln. Här och var skjuter snötäckta bergstoppar upp och blixtrar likt silver i de starka solstrålarna. Solen ligger som ett brinnande klot på molnen vid horisonten.

På natten kan man obehindrat se himlens myriader stjärnor tindra som en svart diamantbeströdd åbotten. För den som inte kan flyga är det lika svårt att nå stjärnorna på himlen, som det är för den som vill nå diamaterna på åbotten och inte kan simma.

Ständigt omsluter vindarna templet och framkallar vinande tjut i valvformationerna. Ibland ser det ut som om vindarna tar synliga skepnader när molnen slits sönder mellan dem och molntrasorna kastas med i de lekande virvlarna.

Vinden leker med håret och sliter i kläderna. Hit kommer vindar från när och fjärran och ni undrar vilka bud de bär med sig till kristallpelaren där innanför.

SL: Om molnen ligger högre än normalt, eller om det för ovanlighetens skull är klart väder har man samma storslagna utsikt som från rum 34.

28 KRISTALLPELARENS FOT

Överblick från spiraltrappan.

Istället för gråsten skiftar trappans material till kritvit marmor och trappan blir långsträckt och lutar inte lika brant som tidigare. Plötsligt finns det inget utom en stor öppen rymd kring den vita, två meter breda trappan som fortsätter att slingra sig nedåt i en vid spiral. Nedanför trappan hörs ett porlande ljud och man anar en underjordisk sjö. Från det kalla kristallklara vattnet sträcker sig den blå kristallstaven och är knappt märkbart självlysande i blått. Om man vänder blicken från kristallstavens fot långt där nedanför och tittar upp mot det stalaktittäckta taket får man en obehaglig svindelkänsla och man får anstränga sig för att inte tappa balansen. Takets stalaktiter är långa och

vassa, men mellan dessa finns några mycket små gluggar som släpper in ljus som försynt ser ut som stjärnljus i den stora svarta rymden som omger er. Gluggarna är av helt solid genomskinlig kristall. På våningen ovanför utgör kristallgluggarna en del av tempelsalens otaliga runor och mönster.

Överblick från den cirkulära bron.

När spiraltrappan har slingrat sig ned ett helt varv förenar den sig med en cirkelrund bro av samma vita material. Bron är något över två meter bred, utan räcken och hänger fyra och en halv meter över det kristallklara vattnet där nedanför. Bron omger kristallpelaren i mitten av salen. Redan den del av kristallpelaren som majestätiskt sköt upp från tempelsalen var imponerande nog och då anade man inte att den var nästan lika lång även under mark. Vid dess fot ser man hur den förenar sig med det grå urberget. Den blå kristallen tunnas ut till grått som på en färgskala. Strax ovan vattenytan finns fyra utmejslade nischer. Varje nisch vetter åt var sitt väderstreck, och alla utom den östra innehåller en vit, svagt silvergnistrande, oval sten. När man lyckas flytta blicken från den storslagna pelaren upptäcker man att man befinner sig i en kolossal grottsal. Det är mycket svårt, men tittar man mycket noga kan man svagt ana den naturliga grottans väggar som omger salen. När ni tittar ner i det svarta, till synes bottenlösa vattnet slår det er plötsligt att ni har hört talas om kristallväktaren som en gång skapades av samma material som pelaren av den mäktiga prästinnan Fadarim. En gång i tiden blev den nerknuffad i den bottenlösa underjordiska sjön, men det sägs att den dagen då Fadarims tempel och kristallpelaren verkligen är hotat av någon fara kommer den blå kristallväktaren att stiga upp ur vattnet för att göra sin plikt. Är det något av blå kristall som skymtar där nere i det bäcksvarta djupet, eller är det bara en reflex från den svagt blålysande kristallpelaren? Ett porlande ljud hörs från salens alla riktningar och det verkar som om sjön har inflöden vid alla väggarna.

Från cirkelbron finns en bågbro av ljusgrå granit som leder in i en grotta.

Varelser: Kristallväktaren finns faktiskt på sjöns botten och kommer att stiga upp ur vattnet om templet och pelaren hotas av undergång. Kristallväktaren är mäktig och farlig mot sina fiender och utgör ett svårt hinder för den eller de som försöker rasera pelaren.

SL: Här finns faktiskt en hel del att upptäcka.

Vattnet rinner ned efter den oregelbundna grottväggen och rinner mycket långsamt ut genom en underjordisk kanal som ligger precis under grottöppningen dit den bågformade granitbron leder.

Vid kristallpelarens fot finns tydliga tecken efter det material Fadarim bröt för att skapa kristallväktaren.

Om man bär en ljuskälla av något slag kommer den att reflekteras i kristallpelaren vilket kommer att synas som svårupptäckta, förvrängda ljusfenomen i den del av kristallpelaren som syns i tempelsalen.

Står man en längre tid här nere vänjer sig ögonen (för en människa) vid mörkret. Den personen kommer att iakkta ett underligt naturfenomen. Väggarna kring salen liknar bergstoppar och bergskedjor och det glittrande vattnet som rinner efter väggarna reflekterar kristallens blå sken och ger den illusionen av att likna himlen. Gluggarna i taket högt ovanför liknar tindrande stjärnor. Det finns de som under många timmar har begrundat fenomenet och försökt lösa dess gåta, men än så länge har ingen nått något nämnvärt resultat i sina efterforskningar. Fenomenet är och förblir en olöst gåta som samtidigt är en fröjd för öga och sinne. Man vet att om man tänder eldar här inne kan man få vattnet att glittra gult, rött och orange och liknar då en gyllene solnedgång. Detta har gett märkliga effekter i form av ljusfenomen i kristallpelarens övre halva.

En av de fyra månstenarna är mycket riktigt borta, och ingen vet var den finns, vilket bara är att beklaga, menar prästinnorna. Ty östvindarna är mycket svårtydda och ibland obegripliga. Det händer att sunnan-, västan- och nordanvindarna bär med sig bud om östenvinden och därför är inte Fadarims prästinnor helt oinformerade om österlandet. Dock har det hänt att vissa bud från öst varit mycket egendomliga och ofta försenade, men ibland är buden från framtiden. Vidare känner man till att i öst finns det en tromb som är helt fristående från Fadarim och ingen vet vilka hemligheter den bär i sitt sköte. Tromben kallas för Dödens öga, dels därför att dess information alltid hålls spärrad där och dels därför att den är är mycket stark och har orsakat stor förödelse där den har dragit fram.

Om man springer eller strider på spiraltrappan eller bron måste man lyckas med ett normalt smidighetsslag, eller trilla ner. Ett svårt smidighetsslag krävs om man blir träffad av ett vapen, etc.

29 GROTTSAL

Från den här grottsalen finns det fyra utvägar. En stor öppning leder tillbaka till den bågformade granitbron, en annan stor öppning leder rakt fram medan en tredje öppning, som är något mindre, leder till höger. Till vänster finns en stängd slätpolerad stendörr. Ingången från bron, den västra, flankeras av två brunnshål. Bredvid hålen ligger en spann fastbunden vid ett långt rep.

SL: Hålen används till för att hämta färskvatten från kanalen som rinner in, rakt under salen. Dörren är normalt olåst. Den är låst om det finns några fångar i rum 30.

30 FÅNGRUM

Efter att passerat stendörren och stigit nedför några enstaka trappsteg befinner ni er i en naturlig grotta som är knappt två meter i tak. Här finns fyra järngaller med lås. Bakom varje galler finns en tom, nästan rund, naturlig grottsal.

SL: Normalt finns här inga fångar. Fångvaktaren och Sien Nateli har nycklarna hit.

31 FÖRRÅD

SL: Bakom de låsta stendörrarna finns mat, verktyg och annat material som förekommer i ett välutrustat förråd. Ett av förråden innehåller tre armborst, ett dussin långbågar och pilar till dessa. Här finns också några extra slagsvärd, dolkar, ett tiotal sköldar med en förenklad bild av Fadarims tempel som sköldmärke, fyra hillebarder och till slut ett dussin långa störar med klykor längst fram. Dessa vapen är till för att peta undan stegar som rests mot templets väggar under belägringsförsök.

32 BADHUS

Grottsalen har fem meter till tak, efter det att man har gått ned för några trappsteg. Här finns två badkarsliknande stenstrukturer som direkt leder ner till den kanal som rinner ut från kristallpelarens sal. Här står också två skräckinjagande, tillsynes livsfarliga maskiner som används för ångbastubad. Under dem finns eldhärdar som är till för att koka det vatten som ger ånga. På andra sidan rummet börjar en smal trappa som i helt rak riktning leder upp mot dagsljuset, eller något liknande.

SL: Prästinnorna är renliga av sig och är ofta här och badar.

33 VEDKAMMARE

Det lilla avvikande grottrummet är fyllt av upphuggna vedstycken. Här finns två vedyxor, en slipsten, några kilar och en huggkubbe.

34 UTSIKTSPLATS

Efter att ha gått upp för den långsträckta, tvåhundra meter långa, flata trappan når ni fram till ett litet rum utan några utgångar, förutom tre fönstergluggar som vetter mot norr, öster och söder.

Utsikten är häpnadsväckande. Molntäcket ligger som ett tak strax över den inbyggda balkongen där ni står. Ni ser ut och upptäcker att balkongen hänger på en lodrät bergvägg omkring någon kilometer över den bergiga ytan, någonstans där nedanför. Strax under balkongen kastar sig ett vattenfall ut och vattnet faller fritt hela vägen ner. Härifrån har man en vidsträckt utsikt över Vindtoppsbergens mäktiga bergskedja. Man kan också se ut över slättlandet, och där ser man Ghenflodens västliga lopp slingra sig mellan bergen och till slut samla sig till en mäktig flod. Från den här synvinkeln låter det löjligt att kalla Ghenfloden mäktig. Med tanke på den pampiga utsikten var det absolut värt den mödosamma färden uppför trappan.

SL: Under normala väderförhållanden ligger molnen precis över balkongen, om det nu finns några moln alls. Det händer att molnen ligger lägre och då är utsikten ungefär som från terassen 27.

BABOR

I avsnittet om Barbia finns en utförlig historisk och politisk beskrivning av Babor. Här nedan kompletteras detta av en enkel beskrivning av staden som den ser ut ca år 610 eO.

Om rollpersonerna spelar grundäventyret finns det ett skäl till att de söker sig hit. Det är om de lockats hit av skrifter i Fadarims tempel och vill få information om Eloin Ais (Siratsia) och boken *Encyclopedia Illusionia*. De som frågar efter boken kommer att hänvisas till Babors akademiska bibliotek. De som frågar efter namnet kommer att hänvisas till den akademiska bokföringsavdelningen.

ÖVERBLICK

Om man kommer från slättlandet sträcker sig Babors högsta spiror och torn upp över horisonten och blixtrar i solljuset. En lila äng av ljung breder ut från staden och långt ut på landsbygden. Några enstaka vägar, i dåligt skick, ringlar fram genom den lila ljungmattan likt en brun orm,

Staden är byggd till största delen av granit. Husen verkar mer eller mindre byggda på varandra, där de finaste och rikaste har sina hus allra högst upp. Stadsbilden domineras av ett högt palats som sträcker sina gyllene spiror högt ovan alla andra spiror och torn. Trots utrymmesbristen finns det ett par bredare avenyer som sträcker sig genom staden. De äldsta gatorna är nästan helt överbyggda av hus med tunnlar i. Tänker man färdas via de vägarna kommer man inte att se mycket av staden. Många mystiska gränder vindlar sig fram mellan husen. En del gator är byggda i luften på pelare och broar. Det är inte alldeles ovanligt med katastrofer då vagnar välter, byggnader och gator rasar samman och folk trillar nedför de serpentinlika vägarna. Kort sagt är det mycket trångt i Babor. Staden tar inte upp så stor yta, men skulle varje hus ställas på en egen bit mark med litet utrymme runt om skulle staden täcka upp minst fem gånger så stor yta. Vid dess



västra del ligger hamnen. Den är ganska sårbar om det skulle bli krig, vilket det för tillfället är. Just nu ligger stora krigsgalärer inne för att försvara hamnen mot Ardibuktens pirater.

I STADEN

Någon som reser hit bör känna till staden, hyra en guide eller ta risken och ge sig in på egen hand. För att avgöra vad som händer när man vandrar omkring kan tabellen nedan användas. Var timme är det 35% chans att det händer något. Om man har en guide är det endast 15% chans/timme.

1T20	HäNDELSE
1-5	Rollpersonerna går vilse i 1T4 timmar.
6-7	En ficktjuv försöker stjäla från rollpersonerna.
8-9	Rollpersonerna uppsöks av stadsvakten misstänkta för smuggling.
10	Rollpersonerna befinner sig på en smal bro där de möts av en bärstol. Bron är för smal för möten. I bärstolen sitter en av de rikare köpmanshusens köpmän. Bärarna och köpmannens livvakter vägrar att ge vika för rollpersonerna.
11	Rollpersonerna stöter på en ledig guide som är villig att låta sig hyras.
12	Ardibuktens pirater anfaller Babors hamn. Piraterna slås tillbaka efter 1T6 dagar.
13	Ardibuktens pirater anfaller Babors hamn. Efter 1T6 dagar har piraterna intagit den.
14	Rollpersonerna hamnar ivägen för kejsar Yddris när han reser till/från sitt palats. Han har 2-10 livvakter i sitt följe.
15	Rollpersonerna lägger märke till någon av de rikare handelshusens köpmän.
16	Rollpersonerna ser en köpman från ett av de rikare handelshusen rånas.
17	En byggnad rasar samman i närheten av rollpersonerna. Var och en måste lyckas med ett svårt SMI-slag, eller ta 3T6 i skada. Det är 35% chans att de befinner sig på en bro som rasar. Skadan fördubblas.
18	Gruppen med rollpersoner delas upp och tappar bort varandra. Det är mycket svårt att hitta varandra om man inte från början bestämt sig för att mötas på något speciellt ställe om något sådant här skulle hända.
19	Plötsligt och dramatiskt väderomslag.
20	Fritt för SL att hitta på.

BABORS BUTIKER

I staden finns det gott om butiker. Här handlar man med varor från när och fjärran och det mesta man kan tänka sig finns att få tag på. Importerade produkter håller i regel ett högre pris, om det inte är hård konkurrens. Exportvaror kan man ibland komma över till mindre än halva normala priset!

Söker man efter någon specifik plats får man räkna med att det kan ta en stund att hitta, även om man skulle kunna få tag på en karta, då staden är minst sagt rörig att hitta i.



BABORS GUIDER

Guider kan man hyra vid stadsporten. De kostar 5-7 km i timmen och är utrustade med ett lätt vapen, men ingen rustning. En guide har stadskännedom i Babor på FV 8-23 (3T6+5). Om rollpersonerna vill nå ett visst ställe i Babor slår SL för guidens stadskännedom. Ett framgångsrikt resultat innebär att guden visat rollpersonerna till platsen på 2T6x10 minuter. Ett misslyckat resultat innebär att guiden har ödslat 2T6x10 minuter. För det mesta brukar en guide som misslyckas med att hitta rätt, inte avslöja det för sin kund, utan tar betalt även för den bortkastade tiden.

BABORS AKADEMISKA BOKFÖRINGSAVDELNING

Här bokförs allt av intresse. Det finns listor över invånare bevarade sedan Babor först byggdes. Om någon

frågar efter ett namn dröjer det 1T4 dagar tills något svar kan ges. Det kostar 15 sm/arbetsdag. (Tiden kan förkortas genom mutor.) Om rollpersonerna frågar om Eloin blir svaret att det endast har funnits en som hette så. Hon hette Ais i efternamn, bodde hos Firon Se'Derod, som var bokhållare åren 333-351 eO i det akademiska biblioteket. Det står att Eloin ofta hjälpte Firon med arbetet där. Vidare beskrivs kvinnan som mycket listig och vacker. I en liten anmärkning i bokföringsmarginalen står det att hon inte var önskvärd av vissa inflytesrika män, på grund av hennes okända ursprung och hennes framgångsrika manipulerings- och övertalningsförmåga.

BABORS INTERNATIONELLA AKADEMISKA BIBLIOTEK

Tills för bara några år sedan var biblioteket stängt för allmänheten. Numera kan nästan vem som helst komma in och studera dess skrifter. Det finns skrifter om allt möjligt.

Det finns till och med en encyclopedi för varje magiskola, men dessa ligger undangömda och halvt bortglömda i en kista längst in i ett förråd. Sist i den äldre upplagan av *Encyclopedia Illusionia* (får ej lämna biblioteket och lånas inte ut ens för läsning på plats om inte bibliotekarien mutas eller övertalas) ligger ett gammalt tackbrev skrivet av Eloin. Det lyder så här:

Tack för lånet, Firon Se Derod

Tack för er goda gästfrihet. Jag är oerhört tacksam för att jag haft din personliga tillåtelse att studera denna oumbärliga bok. Du anar inte vilken hjälp kunskaperna är som jag har erövrat. Under min vistelse här har jag fått insyn i det falskas verkliga natur, som till och med överträffar den verkligaste klippan: om du förstår vad jag menar. En falsk grund kan bli stabilare än den mest jordfasta klippa.

Jag reser nu mot Vatnatras källor för att uppsöka ro i mitt luftslott. Jag lovar att gottgöra dina tjänster, om än det kan dröja en tid. Men den som väntar på något gott...

9/9 år 347 eO Undertecknat; Eloin Ais

SL: För de som söker Siratsia är denna information av värde, eftersom ett chiffer i Fadarims tempel talar om att Siratsia levde under det falska namnet Eloin. Brevet bevisar att Siratsia levde efter slaget vid El-Glamor och förklarar att hennes hem i grund och botten är en illusion och att hon reser till Vatnatras källor, vilket kan föra äventyrarna till illusionsfästet Dejavu. Har rollpersonerna en tidigare handskriven underskrift av Siratsias egen hand, kan man med Finna dolda ting upptäcka avgörande likheter mellan de båda underskrifternas handstilar.

LJUNGA ÄNG

Värdshuset Ljunga äng. Så står det skrivet på en skylt över den öppna dörren, som leder in till ett trevånings värdshus. Fjärran i väster reser sig spirorna i Babor, landets huvudstad, upp ur ljungen som växer överallt i alla riktningar så långt ögat kan se. En dammig väg leder i öst-västlig riktning. Sorl hörs från den öppna dörren, och då man tittar in ser man underliga män och besynnerliga varelser gästa värden Umblar Se'ers värdshus. Värdshuset har ett bra läge utefter landsvägen. Umblar Se'er är känd för att vara mycket rik och ganska sniken. Han har konkurrerat ut andra som har försökt sig på samma bransch i trakten.

Du kan känna dig fri att själv göra en karta över värdshuset Ljunga äng, om du tror att det är nödvändigt.

Värdshusets bottenvåning utgörs av ett stort allmänt rum, en mindre matsal, en utskänkningsdisk, ett kök, tvättrum, förråd och stall. Mellersta våningen innehåller en stor och två mindre sovsalar, och tre femmannarum. På övervåningen har Umblar Se'er sitt privata rum, tjänstefolkets sovsal och tio uthyrningsrum.

Umblar Se'er har 473 gm, 2396 sm och 4013 km förvarade i en säck under en lös bräda i sitt rum.

Personalen utgörs av tre muskulösa utkastare, fem kurtisaner, tre servitriser, två kockar och Umblar Se'er själv.

GÄSTER

Eftersom Ljunga äng är traktens enda värdshus är det alltid gott om folk. Gästerna utgörs av kringvandrande köpmän, utbygdsjägare, gycklare, soldater, trubadurer, nomader, karavanvakter, etc. Du kan själv bestämma vilka som finns här då rollpersonerna eventuellt anländer. Det är mycket stor chans att Siratsia har spioner i värdshuset. Urban Stenskägge har också sett till att det vanligen finns en eller flera lönnmördare här som kan utföra smutsiga jobb åt honom eller Siratsia.

Till Ljunga äng händer det att laglösa från Babor tar tillfällig tillfykt. Det vet stadsmilisen om och har normalt en eller flera civila soldater i tjänst i värdshuset.

Det finns alltid erfarna utbygdsjägare som känner terrängen utan och innan. Dessa kan vara till stor hjälp för rollpersoner som snabbt vill färdas i vildmarken. Men, vågar de lita på en hyrd vägvisare?

En sådan tar betalt per dag i mynt eller användbara föremål som är svåra att få tag i. Om man hyr en vägvisare minskar restiderna i vildmarken med 10-25%.

Urban Se'er hatar bråkmakare. De som bråkar blir omedelbart utslängda av utkastarna (dessa bär rustning och vapen, ty de är vana att handskas med farliga bråkmakare).

OM NADION OCH LIKON

Om någon frågar om prisjägarna Likon och Nadion, svarar vissa gäster att de aldrig har sett dem, andra tiger.

Den 20/5 (610 eO) anlände en riddare i svart till Ljunga äng och samtalade med de båda prisjägarna. Riddaren talade om att Urban Stenskägge hade viktig information om Siratsia att berätta. De reste omedelbart till Alder, och gick rakt i fällan. Det var nämligen så att Siratsias spioner hade upptäckt dem och Urban beslutade sig för att ta hand om dem direkt. De fick slutligen enkel biljett till Edretch...

Lemina, en av husets glädjeflickor, var tillsammans med Likon, och hörde konversationen med riddaren. Om rollpersonerna talar med förförerskan berättar hon följande:

Likon och Nadion uppsöktes av en riddare i svart. Han visade aldrig sitt ansikte, utan gömde sig bakom

det svarta visiret. Han talade med en metallisk och befallande stämma och berättade för dem att det fanns en man vid namn Urban Stenskägge, som bodde i byn Alder. Urban var någon som rörde sig i samma kretsar som Likon och Nadion, och viste något betydelsefullt om någon häxmästarinna. Likon tog farväl och reste iväg mot Alder tillsammans med Nadion och riddaren.

Lemina vet inte mycket mer. Nämner rollpersonerna namnet Siratsia, kommer hon att känna igen det som namnet på häxmästarinnan som riddaren pratade om, och som prisjägarna sökte efter. Lemina vet inte att Nadion och Likon var prisjägare och vet ingenting mer som kan vara till nytta för rollpersonenerna.

EL-GLAMOR

Detta var Siratsias första riktiga citadell. Det byggdes av sten som en normal borg. Då hon attackerades första gången, år 345 eO, förstördes den. Siratsia lyckades fly undan, men de flesta av hennes tjänare och soldater gick under. Samtliga stupade begravdes i en gravkammare som förseglades med ett guldlock och välsignades av Babors och Fadarims präster och prästinnor. Gravkammaren fick namnet De dödas brunn. Ungefär tre år senare byggde hon sitt nuvarande fäste Skymningsros.

RUINENS UTSIDA

Ruinen är helt jämnad med marken. En lärd man, eller någon med byggnadsfärdigheter, kan se att här har funnits tre större torn med murar som band dem samman. Det kan inte ha varit mycket till borggård mellan de tjocka murarna. Med ett lyckat Finna dolda ting-kast kan man upptäcka ett lock av guld som ligger under några gamla brädbitar och stenblock. Det är inte svårt att röja undan skräpet, och när man har gjort det blottar man locket som avskiljer De dödas brunn från marknivån.

1 LUCKAN

Då ni röjt undan skräpet, blottar ni en rund lucka av massivt guld. På luckan står på fornspråk:

Här finns inget att hämta
I sjuhundra år i stängnad och hängnad
ska detta ej bli skändat
Här finns inget att hämta
En och alla kommer att gå under, det är ingen som behagar att skämta
I sjuhundra år av vila och uppladdning
blir kraften en fruktansvärd urladdning
Här finns inget att hämta

Upptäcka fara: Ni känner en viss oro inför vad som finns under luckan, kanske bör man inte ta reda på det. Luckan verkar utstråla helighet.

Varelser: Så fort luckan öppnas flyger tre spökgestalter ut ur skuggorna. De flyger upp mot himlen och tonar bort i solljuset och blir osynliga som genomskinliga skuggor. (Trots att rollpersonerna är beredda, måste de göra ett lätt INT-slag för att slippa slå på skräcktabellen.) Varelserna vill inte bråka och det går inte att ge dem någon form av skada, utom med svärdet Bardado. En riktigt snabb rollperson som bär Bardado kan attackera en skuggestalt och förstöra denna. Glöm inte de negativa effekterna med svärdet (se Dejavu).

Skatter: Luckan är av guld. Värd 8700 gm. Väger 35 BEP.

SL: Under den öppna luckan finns en spindelvävsklädd trappa som leder ner i mörkret. (Den tycks vara vävd av normalstora giftspindlar.) Luckan är försedd med ett sigill med någon slags HELIGHET som förhindrar alla sorters odöda att passera ut ur gravkammaren. Då luckan öppnas bryts sigillet och de odöda invånarna kan stappla ut ur gravarna, däribland den förskräcklige Garam'Tuzach (se hans målsättning i SLP-beskrivningen).

2 STORA GRAVKAMMAREN

Ni kommer ner till ett stinkande och dystert rum. Det är kolsvart och er nytända ljuskälla lyser upp en ansenlig mängd spindelnät i detta stenrum. Golvet är täckt av ett mycket unket, kallt och smutsigt vatten. Det är knappt, men mittemot er kan ni på andra sidan salen se två svarta, mörka gångar som fortsätter mot oanade faror åt väster.

Upptäcka fara: Det grumliga vattnet döljer något otrevligt...

SL: Redan här kommer Garam'Tuzach (se rum 5 och varelsebeskrivningen) att utse sitt offer. Det bästa och det mest rättvisa sättet att välja offer är att slå en tärning.

Offret kommer att känna sig illa till mods och må lite illa (just så pass att rollpersonen får -1 på alla färdigheter, till dess att denne har lämnat gravkammaren eller dödat Garam'Tuzach). Om det utsedda offret kommer ut, vägrar denne att gå ner på nytt. Om personen trots allt övertalas att följa med ner har han/hon -2 på alla färdigheter.

Om rollpersonerna börjar traska ut i det halvmeterdjupa vattnet kommer de att möta en mindre trevlig syn. Urgamla lik, som inte har ruttnat helt, flyter upp till ytan. Lyckas man inte med ett normalt INT-kast kommer man att behöva slå på skräcktabellen. De som lyckades med Upptäcka fara tidigare får två chanser på INT-kastet.

3 FÖRKAMMARE

Ni kommer in i ett litet rum som har lågt i tak (1,8 meter). Golvet utgörs av hårt packad jord. Väggar och tak är byggda av gråstensblock. Mitt emot er, tre meter längre bort, finns en öppning tillen ny gång som svänger åt öster.

SL: Så fort någon tar ett steg på golvet kommer en röst på jori med dov stämma att ljuda, olika i olika rum.

I rum 3a låter det

Vem vågar stiga på våra, godhetens tjänares, gravar?

Om rollpersonerna svarar: *Vi som ska besegra mörkret och era fiender*, kommer de att få passera obehindrat.

Om svaret är negerande, inte påminner alls om detta eller om svaret innehåller namnet "Siratsia", kommer otrevliga saker att ske, se nedan.

I rum 3b lyder frågan så här:

Vem vågar att stiga på våra, Siratsias trognas, gravar?

Om rollpersonerna svarar: *Vi som ska upprätthålla Siratsias makt*, eller något liknande, får de passera.

Om svaret motstrider detta kommer nedanstående att ske.

Plötsligt hör ni ett dovt mullrande som åskan långt borta. Allt verkar lugnt och ni tror att det var rätt talat som ni gjorde tills jordgolvet plötsligt börjar spricka och upp genom det kommer knotiga borttynade fingrar, händer, armar, ben, ja levande döda stiger upp framför er. De är fem till antalet. De är värre åtgångna än vad skelett i allmänhet brukar vara. De tycks vilja anfalla med sina knotiga händer.

Varje gång man träffar skeletten är chansen 60%+vapnets FV att man hugger av den träffade kroppsdelen. Så snart man har huggit av åtminstone tre kroppsdelar dör det animerade skelettliket. Håll reda på hur många kroppsdelar som tappas. Om rollpersonerna passerar här någon mer gång kommer de gamla liken och kroppsdelarna att växa upp till en ny genomrutten varelse. Alla dessa ruttna skelettvarelser har 7 i FV med sina händer. När de träffar tillfogar de offret 1T8 i skada, bränner handen in i offrets själ och det stackars offret förlorar ett PSY-poäng permanent.

4 GRAVKAMMARE

Dessa små kammare innehåller 10-20 lik vardera. De ligger i träkistor på hyllor. Här luktar det vidrigt.

Skatter: 3T10 gm/kammare.

SL: Dessa kammare innehåller många, men inte alla, av de sexhundra stupade stridsoffren. Många av dem är inmurade i kamrarnas väggar. De som slår Finna dolda ting på gångens väggar, golv eller tak kommer att finna inristade namn på lösa stenblock.

5 GARAM'TUZACHS KAMMARE

Ni kommer fram till en inslagen trädörr. Bakom den finns en stor mörk sal. I salen finns ett svart marmoraltare som är en meter högt, en och en halv meter långt, och en meter brett. Vid altaret står en svart skuggestalt i kåpa. Hans ögon glöder kallt av ondska och illvilja. I händerna håller han ett tvåhandssvärd som han stödjer sig på.

Finna dolda ting: I altaret finns ett litet lönnfack (-5).

Skatter: I lönnfacket finns tre färgade stenar, en röd, en grön och en blå. De är värda 355 gm/styck. Här ligger också ett 650 år gammalt pergament i ett vitt porslinsetui (värt 180 gm). Bakom dessa föremål upptas resten av lönnfackets utrymme av ett svartsotat människokranium som väger 2 BEP. Det har blivit en koloni för små spindlar. Om man putsar upp det märker man att skallens material utgörs av vit, nästan genomskinlig, kristall. Denna skatt är nästan helt ovärderlig! I skallen (när man har rensat den på spindelboningen) skramlar två slipade diamanter som lätt skakas ut. Diamanterna är även de mästerverk och är värda runt 8000 gm/st. Diamanterna passar som ögon åt skallen. På pergamentet står följande på fornspråk:

De som stupade under striden dog förhoppningsvis inte förgäves. Ty vi hoppas att häxan föll i striden av kejsar Les mäktiga svärd. Vid detta altare är hennes kropp begravd. Vördade Gudar, vi ber ständigt om att hennes ande vilar i frid. Var barmhärtiga mot oss som dväljes här och låt henne vila i frid. Om hon ändock lever, tack vare sin svartkonst, beder vi dag och natt att hon inte ska återkomma med sitt kaos.

I kejsarens namn, och under hans prästers och Fadarims prästinnors välsignelser, må de dödas andar vila i frid, på det att ej mörkrets djupa skugga än en gång må vila över oss.

Varelser: Vålnaden Garam'Tuzach, se SLP-beskrivningarna.

SL: Här kommer Garam'Tuzach att uttala sitt utsedda offers namn. Han kommer att locka på offret med sitt knotiga finger och peka på altaret precis som om offret frivilligt skulle lägga sig där. Om offret lyckas slå räddningskast, (PSY mot PSY) och vägrar att lägga sig på altaret kommer Garam'Tuzach att anfalla. (Obs! Han tar endast skada av svärdet från det första falska fästet och av helig magi och halv skada av köldmagi. Övrig magi är han immun mot.) Garam'Tuzach kommer i första hand att se till att hans utsedde dör, helst på altaret, sedan kommer han att anfalla alla andra levande. Han kommunicerar med telepati, och förklarar för sitt offer att det ska lägga sig på altaret.

Om offret frivilligt gör det (eller lockas till det), kommer Garam'Tuzach att sticka sitt svärd genom offrets strupe. Annars kommer han att döda offret i strid. Då offret dödas på altaret ökas Garam'Tuzachs PSY med lika mycket som det döda offrets PSY, men ej permanent. Dessa PSY-poäng kan han inte återvinna om de förbrukas.

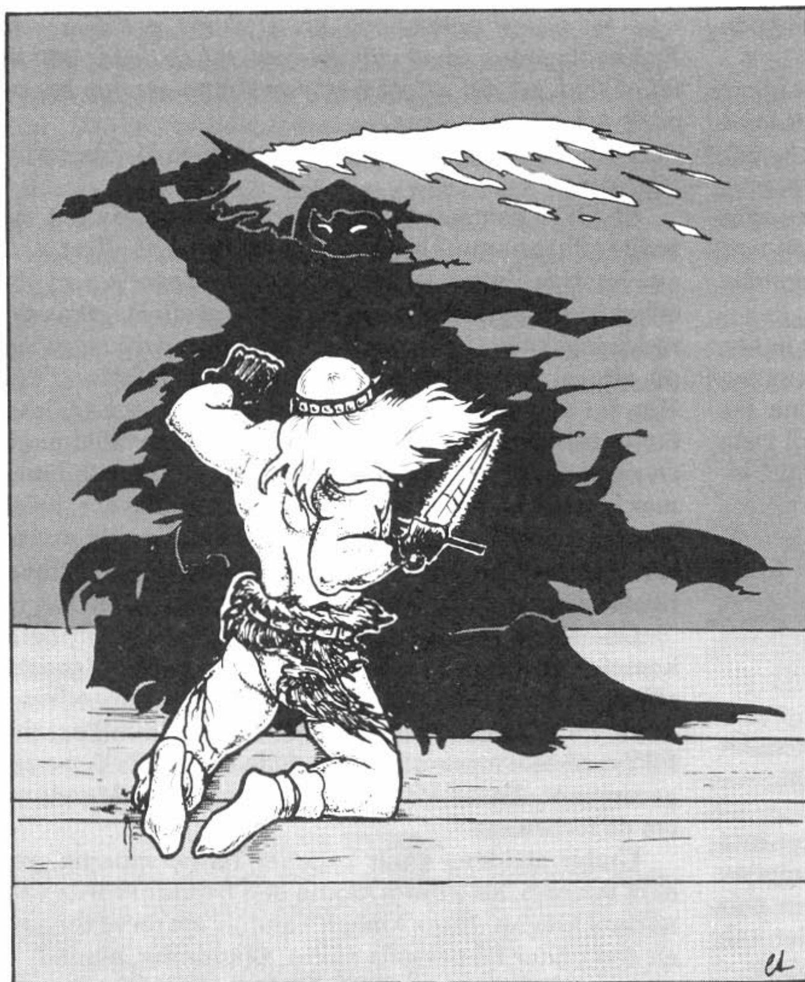
Under stridens gång kommer rollpersonerna, genom telepati, att kunna känna den fruktansvärda vålnadens klagan. Hans klagen handlar om förväxlingar, en död under fel persons namn, skändning, hämnd.

Om rollpersonerna får möjlighet att kommunicera med Garam'Tuzach och frågar honom vad det är han pratar om, eller vilken förväxling och hämnd han talar om, etc, kommer han att svara att det är Siratsia han söker hämnd på. Han förklarar hur hon utnyttjade hans kropp som en zombiekopia av henne själv. Istället för att kejsar Les dödade Siratsia var det Garam'Tuzachs kropp som dräptes. Garam'Tuzach menar att han inte kan vila i frid med den skammen utan måste hämnas. Om rollpersonerna trovärdigt förklarar för honom att de tänker besegra Siratsia finns det kanske en chans att han låter rollpersonerna lämna gravkammaren med liven i behåll, men kom ihåg — bara kanske...

Med sin telepati kan han genomskåda eventuella lögner och komplotter.

Han hatar allt levande och tänker inte slå sig ihop med rollpersonerna. (Om de misslyckas med äventyret finns det en möjlighet att Garam'Tuzach lyckas och på så vis hindrar Siratsia från att ta över en större eller mindre del av den kända spelvärlden.)

Om offret dödas på altaret eller på något vis kommer i kontakt med det, eller med kraniet som finns i lönnfacket, kan den döde rollpersonens spelare avgöra om rollpersonens själ ska sväva in i kristallkraniet och ta det i besittning eller inte. Att detta är möjligt skall den dödes spelare informeras om och den dödas själ ska bli medveten om det. Själen lever då kvar i kraniet. Den kan tänka och tala. Den kan också kasta besvärjelser, men med -5 i CL därför att den inte kan utföra några gester. Ritualer kan inte utföras alls. Själen kan fortsätta äventyret tillsammans med de andra. Det kan bäras av någon eller förses med besvärjelsen FLYGA.



Man kan bara komma in i citadellet genom dubbelporten. Om man försöker "trolla" sig in märker man att väggar, tak och golv är immuna mot magi — även magi som inte direkt påverkar väggarna, såsom TELEPORTERA, stöts bort och förblir verkningslös. Att försöka slå sig in med fysiskt våld är också meningslöst.

1 SVÄRDET BARDADOS SKATTKAMMARE

Bakom lönndörren (Finna dolda ting -5) finns ett rektangulärt rum. Rummet innehåller en byrå med fyra tomma lådor. Mitt framför dörren finns ett lik uppsatt på väggen med ett slagsvärd genom bröstet. Rummets väggar tycks även de vara gjorda i det mystiska blåskimrande materialet. Slagsvärdet går tydligen genom väggen också!

Varelser: Sarvadas. Han vaknar till liv om svärdet avlägnas från honom, och han skadas endast av det vapnet.

Skatter: Slagsvärdet Bardados. Det har förmågan att skada odöda andar. Detta magiska slagsvärd har FÖRTROLLA VAPEN E2 vid de första attackerna eller pareringarna, innan man börjar slåss mot en odöd. För varje träff mot en odöd, sänks FV för användaren med 1. Detta svärd är trots allt till stor nytta. Mot spöken måste bäraren slå PSY mot PSY på motståndstabellen. Ett fummelresultat innebär att bäraren "försvinner" till en tidlös värld, där offret bara kan räddas av spöket självt, om det har lust. Ett misslyckande innebär att bäraren förlorar 1T6 PSY, som återhämtas på normalt vis. Ett lyckat motståndsslag innebär att spöket tar skada som dras direkt från dess PSY. Om motståndsslaget blir perfekt kommer spöket att förvisas till sin värld. Svärdet väger 3 BEP, dess BV är 18, och skadan är 1T12+FöRTROLLA VAPEN E2.

Förtrollningen försörjs av NEXUS. Sarvadas vaknar upp om svärdet dras loss ur honom. Han kan endast skadas av Bardados.

På svärdets flammiga stålklinga finns runor på fornspråket:

Andekrossaren, Andelossaren

SL: Ingen känner till varför detta svärd har hamnat här. Det har emellertid varit borta sedan Mörkertiden då det gick förlorat under mystiska omständigheter. Det skapades i den tidsålder då man först lärde sig att smida stål. Metallen är smidd hos dvärgarna i den första stålugnen som någonsin gjordes.

2 LJUSSALEN

Bakom de två stora dubbelportarna finns en stor, mörk och svart sal. Bakom äventyrarna stängs porten långsamt. Sedan råder totalt mörker. Ljuskällor ger inte ifrån sig något som helst ljus. Inte heller mörkerseende ser något i detta magiska mörker. Endast en dvärg, eller någon med färdigheten grottkännedom kan känna på sig att salen är hexagonformad, dock betydligt mindre än vad den är från utsidan. Efter en kort stund

Offrets ande kan också se om de två diamanterna placeras i ögonhålorna i skallen. Den behöver inte äta eller sova. Själen är mycket försvagad på grund av förlusten av alla PSY-poäng då kroppen dödades på altaret. Den kommer därför endast att återhämta 1T4 PSY-poäng om dagen tills de är helt återställda. Därefter återhämtas poängen på normalt vis. Skallen tål 10 KP, och absorberar 4 skadepoäng. Alla som attackerar den får +3 i CL att träffa, om den ligger stilla. Denna bonus gäller inte om huvudet bärs av någon. Om skallen svävar (med hjälp av LYFT, FLYGA, etc) får en fiende istället -3 i CL på attacken. Det kanske till och med kan vara en fördel att bo i skallen. En krigare kommer antagligen att bli besviken, men en magiker kan säkert utnyttja det till sin fördel!

ILLUSIONSFÄSTET DEJAVU

Hit kanske rollpersonerna lockas av vissa rykten. Det finns utbygdsjägare i trakten som vet att fästet finns, men som inte besöker det. Barbarerna saknar inte respekt för det okända, vilket de flesta äventyrare gör. Om man följer Vatnatra uppströms kan man se den mystiska byggnaden ligga på en brant, vid sidan om Nargurs nordliga skogsbryn.

Fästet Dejavu är stort och hexagonformat. På taket finns ett högt torn. Fästet byggdes i ett underligt, blåskimrande material. Om någon lyckas med besvärjelsen IDENTIFIKATION visar det sig att materialet är *LUFT*. Det existerar inte! Samma upptäckt görs om någon lyckas med ett perfekt eller ett särskilt Upptäcka fara-kast.

växer stora ljusklot ut ur de sex väggarna. De är i olika färger och syns trots mörkret. De svävar omkring i rummet en stund, innan de 1,5 meter stora kloten försvinner genom den norra väggen. Varje gång någon boll försvinner kommer det en ny från någon annan vägg.

SL: Om en person "hoppar in" i ett ljusklot kommer denne att sväva runt och känna sig som i en såpbubbla för att en stund senare sväva genom norra väggen och till synes försvinna spårlöst. Ljuskloten innehåller besvärjelsen LJUSVÄG, som för sina passagerare till en liten plattform på en hög pelare. Det finns ingen skyddskant. För att öka spänningen bland spelarna då ett klot med äventyrare till synes försvinner, så tala bara om det som verkar ske för spelarna och skriv på en lapp vad som verkligen händer till den som sköter rollpersonen som försvann. Där kan det stå att han vaknar upp i ett litet rum. Han känner sig som om han hade vaknat tidigt på morgonen (lite omtöcknad). Skicka ut spelaren. Då de som vill glida genom väggen via kloten har gjort det fortsätter äventyret.

3 PLATTFORMEN

Färden slutar i ett runt rum som har högt till tak, ca sex meter. Härifrån kan man se ut! Det är stora höga gotiska fönster i den vita blåskimrande väggen. Man befinner sig i själva tornets topp. Från utsidan såg fönstren ut som åtta stora plattor som smyckar tornets utsida. Man kan gå rakt igenom dessa fönster om man vill. Fallskadan blir då 9T6. På en piedestal ligger en lapp av ett blåskimrande material. Texten är magiskt glödande och är närmare bestämt runor som lätt tyds så här av vem som helst:

Ynkansvärde amatör! Har Du inte förmåga nog att genomskåda att detta ställe inte existerar? Det är en illusion alltsammans. I och med att Du, arma kryp, läser det här, skingras allt, och försvinner inför Dig.

Må Ditt fall bli Dig en lärdom!

SIRATSIA

När väl rollpersonerna har läst detta, försvinner fästet runt omkring och de inser plötsligt att de befinner sig på en plattform tolv meter över marken. Plattformen är lika stor som "rummet" var. Om någon försöker klättra ut genom ett fönster eller luta sig mot en vägg innan de hinner läsa vad som står på lappen, kommer denne att ramla ut och tar 9T6 i skada. Rollpersoner med akrobatiska färdigheter tar halv skada. De som inte hann falla över kanten borde nu inse att detta var ett falskt fäste och de kommer nog att önska att de finner bättre lycka på det andra ställe som prisjägarna pekade ut — så snart de har lyckats ta sig ner!. Dessa 9T6 kan vara ett mycket hårt slag för rollpersonerna. Om ingen av dem har någon helande drog eller besvärjelse kvar kan fallet bli avgjort kritiskt. Nåväl, de överlevande inser snart att detta var ett villospår. Det enda de kan ha nytta av att veta är att Siratsia har möjlighet att skapa det hon vill. Vidare kan rollpersonerna ha nytta av pergamentet som Siratsia har skrivit under med sin egen handstil. Om underskriften jämförs med Eloin Ais underskrift finner man genomgående likheter. Pergamentet är alltså ingen illusion.

BYN ALDER

Alder är en lugn och harmonisk by. Den besöks dock ibland av underliga typer som söker sig till Urban Stenskägge. De som känner honom berättar att han alltid besöks av mystiska främlingar, såsom magiker, alver, folk i döljande kåpor, riddare i helrustningar, etc. Någon kanske nämner, om spelarna frågar, att det finns de som aldrig lämmnar Urbans hus efter att ha besökt honom.

Alder är känt för sin kvalitetskeramik. Byn ligger bredvid Lerån som bjuder på en mycket stark lera. Skickliga krukmakare har sökt sig hit och slagit sig till ro. Några gånger om året skickas stora lass med krukor till andra delar av världen där marknadsplatser finns.

Eftersom rollpersonerna troligen inte kommer att tillbringa någon längre tid med att söka upp Urban Stenskägge är byn inte utritad på någon särskild karta. För att låta äventyret flyta enklast kan du tala om för spelarna att deras rollpersoner direkt ser byns värdshus i slutet av huvudgatan, som omges av vanliga byhus. Mot väster kan man se bergiga områden. Åt samma håll syns ett hus som ligger på en brant utefter vägen som slingrar sig genom den kuperade nejden. Alla i byn vet att det är där Urban Stenskägge bor och talar om det om de blir frågade.

VÄRDSHUSET KLÄTTRANDE MUSEN

Värden heter Andumik. Här samlas byns män på kvällarna. Fruarna letar först här efter sina gubbar. På dagarna finns här bara några enstaka flugor och kanske någon enstaka vandrare. Värdshuset används också som rådhus. När rollpersonerna kommer hit finns det inga rum kvar. Alla tror att det ska bli dåligt väder och en del gäster sover flera stycken i samma rum. De vägrar att lämna ifrån sig sina rum, och de tänker heller inte sova ute. Om rollpersonerna envisas och försöker betala en mängd slantar för ett rum betraktas de som korkade. (Du kan bestämma att en grupp rika äventyrare eller köpmän har hyrt rummen och inte är i behov av pengar.) Byns invånare i övrigt är mycket misstänksamma emot främlingar och vägrar att ha gäster. Erbjuder rollpersonerna värdesaker för att få sova hos någon ökar bara misstänksamheten hos folket. De hänvisas med andra ord till Urban Stenskägge, som faktiskt brukar hyra ut rum åt främlingar.

Av byborna kan man få reda på att han har två rum att hyra ut. Ofta kommer det dit mystiskt folk. Urban är inte särskilt omtyckt här i Alder, men de flesta håller god min. Folk anser att han är en egen typ med underliga kontakter och vill inte gärna tala så mycket om honom.

BÅTSMANS HUS

Nere vid Leråns strand bor en annan underlig man. Det är Båtsman, som han normalt kallas. Båtsman heter egentligen Omtur. Han har en mycket kraftig kroppsbyggnad och hans ansikte är övervuxet av skägg. Han bjuder eventuella gäster på öl och är alltid på värdshuset på kvällarna och festar. Han tycks ha gott om pengar. Det påstås att hans hund Snoker kan vädra guld. Det är också sant. Omtur har funnit en skattgömma längre upp längs Lerån. I skattgömman finns 3000 gm kvar. Skatten tillhörde en gång ett troll som för en

mycket lång tid sedan plundrade trakten. Trollet står förstenat längre upp längs Lerån, där det överaskades av solen då det somnade vid sitt metspö. Omtur har också en vit katt vid namn Barsem.

BONDGÅRDAR

En normal bondgård innehåller man, fru, 1T4 barn, en dräng och en piga, samt 45% mor- eller farföräldrar. Ladan innehåller redskap, hö, halm och djur: 1T6 Kor, en tjur, 2T6+1 får och 65% även en häst. Bönderna vill absolut inte sälja sina djur. Kanske för tredubbla priser...

URBAN STENSKÄGGE

Stenskägge är en kraftig medelålders man med ett tjockt tovigt grått skägg. Han är en framstående äventyrare som nu har dragit sig tillbaka och sysslar med hemlig verksamhet och rådgivning åt oerfarna äventyrare. Han brukar också hyra ut rum. Numera har han förtrollats av Siratsia, och det beror på att Stenskägge är en aktiv kontaktman i trakten och är välinformerad om vad som händer och sker. Siratsia har utsett Urban Stenskägge till kontaktman för hennes egna spioner. Det är inte ovanligt att han besöks av dessa för nyheter. Siratsia har beordrat Stenskägge att döda eller fånga alla som har någon fientlig avsikt mot henne.

Eftersom hon har har mental kontakt med sina spioner kommer hon att informeras ifall Urban avslöjar rollpersonerna.

Urban är mycket förtjust i Siratsia och helt förbländad av hennes magi och utstrålning. Därför kommer han att se till att Siratsias fiender oskadligörs.

Om rollpersonerna uppsöker honom kommer han att bjuda in dem i sitt hus, tala med dem och skryta om sina ungdomsstrapatser. Han hyser vissa misstankar om att de kan ha med Siratsia att göra, eftersom han för en tid sedan undanröjde två av hennes fiender — Nadion och Likon. Urban väntar sig därför efterföljare. Om han lyckas avslöja att rollpersonerna är intresserade av Siratsia tänker han låtsas som om han aldrig har hört talas om varken Siratsia eller några prisjägare. Vidare tänker han ta dem tillfånga och sända efter en patrull svartfolk från Edretch som kan ta hand om dem. De råkar då ut för samma öde som Nadion och Likon. Om Urban inte lyckas fånga eller döda dem, kommer svartfolket att försöka spåra upp dem. Om Urban blir tillfångatagen och hotad till livet kommer han att avslöja att han sände de båda prisjägarna till Edretch med en trupp svartfolk för att låta dem gå ett grymt möte till mötes. Liksom övriga spioner känner han inte till något om Siratsia. Han vet bara att det finns en annan vilja som styr hans agerande. Prisjägarna var här den 23 maj och togs till fånga då. Två dagar därefter sändes de till Edretch. Där sattes de i fängelsehåla 21a, vilket Urban givetvis inte känner till.

Urban äventyrade under sin ungdom tillsammans med Gehard Blodsgjute. Urban känner till Gehards son, men bara till namnet, inte till utseendet. Han vet också att Gehards djupa bitterhet beror på den ångest han hyser inför den son, Azzarad, som han övergav med sin mor när sonen bara var fyra år gammal, för att försöka bli kejsare över Barbia. Han lyckades med detta, men blev mycket grym. Urban vet att om Gehard fortfarande är vid liv är han förmodligen sur, elak och egocentrisk som en drake. "Men, han har väl redan förtärt sig själv med sina onda tankar." Urban vet inte att det är Gehard som leder Tridor Klan, men han har sina aningar...

1 HALL

2 ALLRUM

Matsal med stolar, bord och en öppen spis.

3 KÖK

4 URBANS PRIVATA RUM

Urbans sovrum innehåller en säng, en stol och ett arbetsbord. Bakom lönndörren (-3 på Finna dolda ting) finns Urbans personliga utrustning sedan äventyraråren. Utrustningen använder han om han själv tvingas strida för att fånga rollpersonerna. Ett slagsvärd E3, NEXUS (E4 mot människor) sprutar gnistor tre ggr/dag och tillfogar 1T6 extra i skada, en dirk vars egg är förtrollad så att den konstant fungerar som om ett gift med styrka 18 fanns på bladet, en sköld med symbolen RÄDSLA E1, en färstärkt ringbrynja, en öppen hjälm, ett armband med ANTIMAGI E10 (täcker ett område av tio meters radie) fungerar tre ggr/dag, försörjt av NEXUS. I en kista finns 1951 gm, 8754 sm, 3260 km och juveler till ett värde av 712 gm.

5 KRIGARNAS RUM

På senare tid har Urban hyrt åtta krigare för att lättare kunna verkställa de uppgifter han får som spion. Krigarna använder han självklart om han försöker ta någon till fånga.

6 & 7 UTHYRNINGSRUM

Urban Stenskägge sysslar med viss hotellverksamhet. Rum 6 har en lönndörr till krigarnas rum (-9 på Finna dolda ting). Om Urban får rollpersonerna att sova över, låter han dem utnyttja det rummet.

SVARTFOLKSGROTTORNA I EDRETCH

Svartfolksgrottorna ligger i ett stort berg ute i den kuperade terrängen och kallas Edretch. Vid sidan om svartfolksgrottornas berg ligger två höga kullar som är mycket lika varandra. Dessa berg används endast sporadiskt av svartfolken som utkiksplats. Edretchs berg är kargt och utan några synliga märkvärdigheter utom den serpentinväg som går runt berget två varv innen den slutar vid grottornas huvudentré (plats 18). På bergets topp finns ett stenhus (plats 4) vilket man bara upptäcker om man klättrar upp.

SVARTFOLKSGROTTORNAS HISTORIA

Liksom alla svartfolks historier är även denna blodig och grym. I kronologin för Barbia finns viktiga händelser som berör Edretch noterade för den som önskar ta del av dem.

Vad som bör nämnas är att svartnissen Jätterman bär titeln som konung av Edretch. Siratsia har förtrollat Jätterman och utnyttjar honom som spion. Vidare tänker Siratsia utnyttja honom och hans armé om hon skulle bli tvungen att strida mot någon större makt. Siratsia planerar en attack mot Fadarim med hjälp av svartfolket (se avsnittet Siratsia upptäcker rollpersonerna). Jätterman kan behålla sin makt i Edretch tack vare tre halvorchmagiker som har sänts ut av Siratsia.

SVARTFOLKENS FÖRHÅLLANDE TILL ANDRA RASER

Under tiden före Gargadaz (före 487 eO) var folket mycket fientligt mot alla andra raser, även mot andra stammar av deras egen ras, som de också krigade mot. År 487 eO blev många invånare i Edretch besvikna då Gargadaz, en utböling, tog makten. Gargadaz sysselsatte alla så hårt att det aldrig erbjöds tillräckligt med tid eller tillfälle att organisera ett uppror i stor skala.

Efter 487 eO blev Edretch med tiden öppnare gentemot andra raser, och framför allt för andra stammar av svartfolksläktet. Gargadaz bjöd in folk från omkringliggande nejder, mest för att vinna förtroende och för att utan våld få folket på sin sida. Edretchs gästsal (nivå +1, plats 3) som öppnades då Gargadaz tog makten, blev som ett värdshus för vandrare.

Numera, under Jättermans tid, har fientligheten mot andra raser blivit en självklarhet. Det kan hända att man får stanna över någon natt eller så, om man betalar väl med gåvor till Jätterman. Men man kan fråga sig vad en gäst skulle ha för motiv att bo här i de tider då svartfolket behandlar en utböling med fientligt förakt.

PLATSER I EDRECHT

De flesta av gångarna är naturliga och har funnits sedan urminnes tider. Några få har kommit till under senare tid. Inne i gångarna luktar det obehagligt. Nära trollens bostäder stinker det om möjligt värre än vid andra platser. De flesta gångarna är fem meter breda och ungefär lika höga. Sidogångar och dylikt är ungefär tre meter breda och tre meter höga. Belysning finns knappast — det behövs inte eftersom nästan alla bland svartfolken har mörkersyn. Ibland bär invånarna facklor och någon gång kan man finna tända facklor i bostäderna.

Platsbeskrivningarna är enkelt uppbyggda. Om det behövs fler detaljer får SL improvisera. För nivå -1, -2 och -3 finns det inga kartor. Använd tabellen över Slumpgångar i Appendix.

NIVÅ +1

1 SOVSAL

Här sover 35 av ledarens skickligaste krigare. Under tidigare år var det folk av olika raser, men efter ca år 490 eO har det mest varit orcher och ett tiotal troll.

2 PRÄSTERNAS SAL

Före 487 var det en tom och enslig sal. Nu bor här de tre halvorchmagikerna Utangaz, Gyzel och Kirilir.

3 GÄSTSAL

Gargadaz ansåg att det behövdes en sal för gäster. Till detta ändamål valdes denna som tidigare var ett stort sovgemak för grottornas invånare. SL får avgöra om det finns några gäster här för tillfället. Det kan vara budbärare från andra svartfolksstammar eller vandrande svartfolk som inte tillhör någon annan svartfolksorganisation.

4 LÅNGA SCHAKTET

Detta är en lång trappa som leder hundra meter upp genom berget och slutar vid dess topp. Där finns ett stenhus med tio orcher och femton svartalver. Här har två resar befälet. Stenhuset används som utkiksplats och för att bevaka svartfolkens berg med omnejd.

5 KÖK

Här har åtta svartalvskvinnor sin arbetsplats.

6 FÖRRUM

Detta är ett förrum till tronsalen. Sju orcher och en rese vakar här. De här orcherna är mycket erfarna krigare. På dagarna finns här även 1T10+1 svartalver.

7 TRONSALEN

Här finns en stentron på en låg upphöjning i golvet. Här sitter ledaren, Edretchs konung, och tänker över sina bekymmer (då han inte roar sig eller gör någon nytta). I norra väggen finns en flyktväg som leder ut på bergets norra sida, 200 meter över marken nedan. Utifrån är det nästan omöjligt att hitta denna hemliga dörr. Här finns Jättermans personliga livvakter, åtta orcher och två troll. De är mycket kraftiga och skickliga i strid.

8 HAREMET

Här finns plats för 3-10 av den nuvarande kungens hustrur. De är i regel av samma ras som kungen själv.

9 KUNGENS PRIVATA RUM

10 SKATTKAMMAREN

Detta är förvaringsplats för alla skatter som ledaren och andra har samlat ihop genom tiderna. Här finns mycket att hämta, om man nu lyckas nå rikedomarna. Skatterna består mestadels av glittrande föremål och mynt. Många av de föremål som var magiska har redan förbrukats, slarvats bort eller kastas bort av rädsla. Tre falluckor med vässade pålar längst ned, ett kraftigt fällgaller samt två kraftiga stenportar hindrar en från att komma åt skatten. Fällorna är gamla och därför är det 25% chans att de inte fungerar. Portarna är låsta och Jätterman bär på sig nycklarna. Skatternas totala värde rör sig om en sådär 9.000-10.000 gm.

11 ELITMÄNNEN

Här bor ledarens närmaste rådmän och eliten bland soldaterna. Elitgruppen utgörs av tjugo orcher, tre troll, två resar och fem halvorcher. Eliten är oftast upptagen med att skydda Jätterman.

12 DE UTSTÖTTAS RUM

Hit har en liten grupp utstötta sökt sin tillflykt. Det är tre orcher, ett troll, sju svartnissar och fem svartalver.

13 DE NYA GRUVORNA

Efter år 500 eO började man leta efter metaller och då kom dessa gruvor till.

NIVÅ 0

14 STORGROTTAN

Här bor en hel del folk, 160 vanliga stridsdugliga orcher, 50 kvinnliga orcher, femton troll, fyra resar och tre orchkaptener. I grottan är det alltid liv och rörelse. Det finns också en stentron åt ledaren då han är här. Här kan fester pågå. Otäcka fester då många slavar offras och andra otäckheter kan ingå. Chansen är 40% att Jätterman är här tillsammans med de flesta av livvakterna.

15 SLAVGROTTORNA

Här finns bortåt 30-50 slavar. 10-18 skräckinjagande orcher vakar över platsen. Dessa slavar används till diverse arbeten.


ORK
TONY -89
DARWICHE

16 SMEDJAN

Här finns tretton arbetande orcher och ca 21-26 slavar som gör de farligaste arbetena som att krypa under någon av de fyra masungnarna för att skyffla bort slagg och plocka fram saker som orcherna "råkar" tappa på farliga och svåråtkomliga platser.

17 VARGARNAS BONINGAR

Arton ulvar och trettio vargar lever här. De används ofta i strid och bakhåll, och även i spårningsarbeten. I samlad trupp, bestående av ca femton vargar, har de 90% chans att finna och följa upp spår. De trivs bra ihop med orcherna och det är ovanligt att vargarna försöker rymma.

18 STORA PORTALEN

Detta är stora entrén till dessa hemska grottor. Här finns alltid ett tjugotal vakande och stridsdugliga orcher. I en kedja från taket mitt i salen hänger en stor bronsklocka. Från klockan går ett långt rep ner till golvet. I detta drar orcherna för att slå larm. Klockan hörs i stora delar av komplexet. Här har kapten Bebek befäl, en skrämmande och respektingivande figur.

19: BONINGSGROTTA

Här bor femton stridsdugliga orcher, tjugo kvinnor och femton orchvalpar. Här finns också ett dussin icke stridsdugliga orcher.

20 BERGSVÄGEN

Från bergets fot kommer en lång bergsväg som slutar här uppe vid entrén. Vägen är mycket stabil och det är mycket, mycket svårt att försöka förstöra den. Den kantas av en meterhög mur av lösa stenblock. Dessa används i strid för att knuffas ner på eventuella inkräktare som befinner sig vid bergets fot eller är på väg uppför bergväggarna.

21 CELLER

Här finns många celler. Från den 25/5 till och med den 25/7 år 610 eO finns de eftersökta prisjägarna i den cell som är markerad med "A" (svartfolket avrättar dem den 25/7). De bevakas av 5-10 orcher och en rese som befinner i samma rum.

NIVÅERNA -1,-2 OCH -3

Använd Slumpgångstabellen i Appendix och slå fram gångarna med hjälp av tärning.

FÅNGAR I EDRETCH

Om rollpersonerna anländer till Edretch genom att ha gått i Urbans fälla (se Byn Alder) kommer de att kastas in i cell 21a tillsammans med prisjägarna. Resan hit kommer de endast att ha fragmentariska minnen av, och det är mycket svårt att minnas hur man ska hitta ut härifrån. Hela vägen mot cellen har rollpersonerna blivit piskade och sparkade, medan orcherna och trollen har sjungit bloddrypande sånger.

Rollpersonerna bör kunna fly från Edretch. Om de lyckas fly är det tänkt att de ska få känna sig jagade och förföljda medan de letar sig ut ur grottorna. Järnskodda orcherstövlar ska ständigt smattra bakom dem och deras lungor ska brinna av utmattning. (Om Nadion och Likon rymmer kan du se till att de dödas, så att du slipper bry dig om två extra SLP. Alternativt om någon rollperson dör eller har dödats tidigare under äventyret kan den olycklige spelaren bli lyckliggjord genom att ta en av prisjägarnas roller och fortsätta äventyret med denne.)

Utrustningen läggs normalt i cellen bredvid, men den utrustning som du tror att Edretchs individer har lagt beslag på kan strykas. (Ett utmärkt tillfälle för dig att ta bort föremål som du anser opassande för rollpersonerna.) Om de kommer ut tomhänta bör de stöta på någon kringvandrande köpman, etc.

SPINDELN GHARTOVS GROTTA

Ghartov är en ganska gammal spindel som har bott i den här grottan under de senaste två seklen. Hon har två ungar som också bor i grottan. År 357 eO stal spindeln en hemlig mithriltransport från dvärgarna. Dvärgarna i Nidabergen, som väntade på transporten, blev mycket vreda över detta. Ingen vet vad som egentligen hände och ingen vet var gruvan har sitt läge, vilket medför att dvärgarna inte har kunnat sända ut någon expedition som framgångsrikt skulle kunna hitta gruvan. Och även om gruvan hittas kommer man säkert misstänka att dvärgarna har blivit tagna av underjordens fasor, eftersom deras gruvor numera tjänar som bostäder åt monstruösa varelser. Dvärgarna kommer att rikligt belöna den som återför den förlorade skatten (se rum 5).

Nu kan man fråga sig varför rollpersonerna ska hit. Det finns tre saker som kan leda rollpersonerna till den dödligt farliga Ghartov. För det första kan Tefurus Zaggsar lura rollpersonerna hit om de spelar grundäventyret. För det andra kan rollpersonerna råka upptäcka grottan när de är ute och reser, och bestämmer sig kanske för att utforska den. För det tredje kan grottan förknippas med äventyret Den försvunna mithriltransporten. (Se avsnittet om andra äventyr i Barbia.)

SPINDELGROTTAN

1 INGÅNGEN: Grottan utvidgas något. Stanken av ättika är mycket påträngande, det är knappt att man står ut med den. Gången fortsätter djupare in i berget, men dess väggar, tak och golv är täckta av en tjock klibbig väv, som dryper av en vit trögflytande vätska.

Finna dolda ting: Trådarna är försedda med många små taggar.

SL: Om man försöker ta sig igenom nätet riskerar man att fastna. Om man försöker ta sig igenom mycket försiktigt måste rollpersonen klara av att slå under eller lika med sin SMI. Ett misslyckat resultat innebär att offret fastnar. Om man försöker ta sig igenom lite snabbare måste man klara ett svårt SMI-kast, och om man rusar igenom måste man slå under sin normala smidighetsgrupp. Man kan också hugga sig genom nätet. Då måste man lyckas med ett normalt SMI-kast och ett attackslag med sitt vapen för att undgå att fastna. Om man fastnar slår SL 1T10. Om värdet överstiger absorbtionsförmågan hos offrets rustning måste han lyckas med ett räddningskast mot ett gift med styrka 20. Ett misslyckat resultat innebär att offret paralyseras efter en SR, och förlorar ett kroppspoäng/SR under arton SR.

2a & 2b BOSTADSKAMRARNA: *En liten stinkande rund kammare som bebos av en stor hotfull spindel.*

Varelser: I vardera salen bor en ung jättespindel som med stor glädje attackerar inkräktare. Spindlarnas egenskaper finns i Appendix.

3 VATTENSALEN: *Västra delen av kammarens golv upptas av en vattenpöl. Vattnet strömmar från springor i södra väggen och rinner ut genom den norra.*

SL: Vattnet är friskt eftersom det byts ut hela tiden.

4 GHARTOVS KAMMARE: *Kammaren är större än de andra ni har varit i, men den ger ett trångt intryck därför att den upptas av en jättespindel! Kanske har ni redan föreställt er att det skulle finnas en jättespindel här, men denna överträffar verkligen alla förväntningar! Detta kolossala odjur stirrar med sina ögon på er, dess käft klapprar och dreglar vitt gift. Benen är beredda till språng...*

Varelser: Detta är spindeln Ghartov. Alla som ser henne måste slå på Överraskningstabellen (se Appendix), om de inte lyckas med ett svårt INT-slag. Ghartov attackerar utan nåd, men hon lämnar inte grottorna om hon inte måste. Liksom andra varelser beskrivs hon närmare i varelsekapitlet i Appendix.

SL:Kammarens väggar täcks av spindelväv. Det kan vara svårt att hitta öppningen till skattkammaren, rum 5.

5 RUMMET BAKOM DRAPERIET: *Dolt bakom spindelväv finns ett rum vars golv täcks av mynt, mithriltackor och en hjälm. Ert ljussken når inte upp så att man kan se rummets tak.*

Finna dolda ting: Taket, sjutton meter längre upp, buktar inåt. Rollpersonerna kommer förmodligen att tro att detta är en fälla, men så är det inte. Det är grottans normala form.

Skatter: 830 gm, 7 mithriltackor värda 3.500 gm/styck och två pergamentrullar. Den ena har besvärjelsen JORDSTöT E3, och den andra ser ut att ha en SKINGRA E5. Det senare pergamentet är behäftat med ett fel. Den som tillverkade pergamentet måste ha fumlat då han/hon skrev det. I stället för att skingra förlorar läsaren 1T6 PSY och förstärker besvärjelsen som skulle skingras med 5 effektgrader. SL avgör den exakta effekten. Observera att läsaren riskerar att förinta sin själ om hans PSY blir lägre än ett. Bland skatterna finns en hjälm som är tillverkad av silver och har snirkliga guldinlägg. Silvret och guldet har blivit matt, nästan svart, av tidens tand. Man kan se en inskription om man lyckas med ett Finna dolda tingkast. Inskriptionen lyder: *Genomskådaren.*

Bäraren av hjälmen genomskådar alla normala illusioner om visiret är nedfällt. Detta kan vara till problem vid Siratsias fäste Skymningsros. Bäraren av hjälmen kommer att inse att det är något konstigt med fästet men förstår inte riktigt vad, eftersom det bara finns genom att Siratsia har lagt en kraftfull besvärjelse. Hjälmen absorberar 7 utan visir, och 8 med visiret nerfällt. Vidare kostar det 1 PSY/SR att ha visiret



nedfällt och genom detta ha möjlighet att genomskåda illusioner

Om någon vidrör mithriltackorna kommer dvärgspöket Arranar att materialiseras och berättar då följande:

För över tvåhundra år sedan förde jag, och mina vänner, denna värdefulla mithriltransport över landet mot Nidabergens dvärgsmeder. Under resan blev vi anfallna av den fördömda besten Ghartov. Andra dvärgar tror att vi tog allt mithril för oss själva och reste till en annan del av världen. Jag, Arranar, och mina vänner hoppas att ni i sinom tid för dessa klenoder till Nidabergens dvärgar. Vi önskar att skatten hamnar där. Inte förrän den dagen randas kan jag och mina vänner vila i frid. Hjälp oss!

Arranar menar inte att äventyrarna ska föra mithriltackorna till Nidabergens dvärgar omedelbart, bara att de lovar att det ska ske, någon gång. Om äventyrarna förkastar hans ord nu eller senare, kommer Arranar och hans sex dvärgspökvänner att attackera äventyrarna med skräckattacker, för att på så vis få dem att minnas dem och hjälpa dem.



TERENDILS HUS

Terendils hus ligger svårfunnet vid skogen Grenors västra bryn. Grenor ligger i Klan Tridors område, och om en patrull från Klan Tridor dyker upp måste rollpersonerna ha en mycket god förklaring till varför de uppehåller sig i trakten. Om de inte har det finns det risk att de dödas på platsen, eller förs till Klan Tridors läger för förhör. Rollpersonerna misstänks för spioneri.

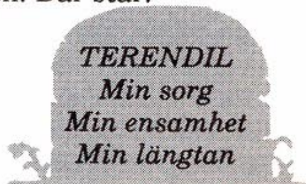
Om rollpersonerna spelar grundäventyret Siratsias vita formelbok är det främst Keldars (anden efter Siratsias far) information, som finns noterad i Fadarims tempel som leder rollpersonerna hit (se Information från Fadarim).

I äventyrets bakgrundshistoria finns en del givande information som berör huset. Här levde den ganska kraftfulle magikern Terendil och här uppfostrade han Siratsia. Terendil var gammal och dog så småningom. Siratsia begravde honom och gav sig av ut i världen. Sedan dess har hon besökt huset någon enstaka gång för att finna ro. Numera står det tomt och håller på att förfalla, och har blivit bostad för ett antal fåglar, fladdermöss, råttor, mm.

HUSET UTIFRÅN

Huset är byggt av stenblock, har en ovanlig form. Till större delen är det övervuxet av klängväxter och buskage, och det som en gång var en vacker och välskött trädgård är numera fullständigt övervuxen och påminner mest om ett vildvuxet snår.

Finna dolda ting: Det finns en grav i trädgården. Den är täckt av allehanda ogräs. En gravsten finns rest vid huvudänden. Där står:



Precis nedanför finns en vit ros planterad. Rosen ser välmående ut, trots dess ogynsamma läge. Någon med botaniska färdigheter konstaterar att rosen egentligen borde vara död. Ett framgångsrikt Botanik-slag gör det uppenbart att rosen inte lever av vanligt vatten, utan har bevattnats med sorgetårar som fått den att leva.

SL: I graven ligger resterna av den en gång mäktige Terendil. Inga skatter finns i graven. Rosen planterades och begräts av Siratsia. Om den plockas kommer den snart att dö om den inte vårdas omsorgsfullt och får vatten. Skändaren lyckas med ett extremt svårt PSY-slag (alver och animister; svårt PSY-slag). Ett misslyckande innebär att offrets öde sammanfogas med rosens. Det vill säga, om rosen dör, dör rollpersonen genom förlust av sin själ (förlust av PSY). Detta går till på följande sätt. Rosen måste ständigt ha vatten, och kräver minst 1T6 timmars fullständig uppmärksamhet av rollpersonen, eller så börjar den att sloka och rollpersonen förlorar ett PSY. Var dag måste rollpersonen lyckas med ett Botanik-slag. Fummel innebär att man har skadat rosen riktigt ordentligt och rollpersonen förlorar 1T6 PSY, därav ett permanent. Ett misslyckande innebär att rollpersonen förlorar ett PSY och rosen slokar. Ett lyckat resultat innebär att läget är oförändrat och rosen (och därmed rollpersonen) lever vidare. Om man lyckas slå mot differensen återfår rollpersonen ett av de PSY som har förlorats på grund av rosen. Ett särskilt resultat innebär att man återfår två PSY och ett perfekt resultat innebär att man återfår alla PSY som man har förlorat. Om man får ett perfekt resultat och man ännu inte har förlorat några PSY ökar man PSY permanent med ett poäng. Endast ett Botanik-slag är tillåtet/dag. PSY-förlusten genom rosen kan ENDAST återhämtas genom att försöka behandla rosen bättre, dvs lyckas perfekt, särskilt (eller lyckas slå mot differensen) med Botanik. Om rollpersonen förlorar alla sina PSY har både rosen och rollpersonen vissnat.



HUSET INIFRÅN

Huset är byggt av huggna gråstensblock, som från insidan är sammanfogade med murbruk. Fönstergluggarna är försedda med glasrutor (de flesta rutorna är numera trasiga). Gluggarna är alldeles för små att klättra in genom för någon med STO 7, eller mer. Alla dörrar öppnas inåt i rummet och är tillverkade av ek. Det är 2,5 meter till taket av jämnt utslätat murbruk. Golvet är omsorgsfullt belagt med tjocka 1,5x1,5 meter stora plattor. Från både väggar och golv har växter börjat tränga upp och som har ätit sig igenom murbruket. Fukten från växterna har fått det mesta av inredningen att ruttna och mögla.

Huset är ganska speciellt. Dörrarna fungerar som teleporteringsportar, vars magi styrs av energikristallen i rum 7. Varje dörr har en bokstav. Om rollpersonerna passerar genom en dörr ska du använda tabellen nedan för att avgöra vilken dörr rollpersonerna kommer in genom.

FRÅN	TILL	FRÅN	TILL
A	In/ut	H	C
B	D	I	E
C	H	J	M
D	F	K	N
E	B	L	I
F	K	M	B
G	J	N	A

Rollpersonerna kommer givetvis inte att märka att dörrarna är teleporteringsportar. Det får de själva lista ut när de upptäcker att de inte alls återvänder till den plats de räknat med när de går genom den dörr som ledde rollpersonerna till platsen. Genom dörren kommer de att se det område som porten skickar iväg personen till. Detta medför att en person som har gått igenom en dörr ensam, och vänder sig om inte kommer att se de personer som väntade på andra sidan dörren, men som givetvis ser personen som gick in! Detta kan ställa till problem för rollpersonerna — och spelarna.

VARELSER I TERENDILS HUS

Huset har stått förfallet en tid och har genom detta blivit bostad åt ett antal olika djur. Invånarna utgörs mest av obetydliga insekter och smådjur, men det finns en del djur som kan bjuda på intressanta möten. Var gång en rollperson kommer in i ett rum kan du rulla 1T6. Om värdet blir 1 eller 2, väljer du en händelse från tabellen nedan genom att slå 1T10, eller hittar på ett eget möte.

1-3	Rollpersonerna skrämmer en flock fladdermöss som skräckslagna fladdrar omkring ljuskällan och attackerar rollpersonerna under 1T6+1 SR.
4	En flock råttor rusar mot rollpersonerna. De anfaller under 1T6+1 SR.
5-6	1T6 jätteråttor har sin boning här. De försvarar sig mot alla inkräktare. Eftersom råttorna är förtjusta i glittrande föremål finns det tre gm, sjutton sm och fem km blandat med annat värdelöst blänkande krafs i deras bo.
7-8	Några småfåglar (typ svalor) fladdrar blixtsnabbt förbi och distraherar rollpersonerna. De anfaller inte.
9	Huggorm! En rollperson överraskas av en huggormsattack.
10	Giftspindel! En rollperson lyckas kliva mot ett spindelnät som klibbar fast sig i rollpersonens ansikte. Nätets skapare, en giftspindel, råkar trilla innanför rollpersonens rustning och kläder...

1 ENTRÈHALL

Ytterdörren är låst, men dörren slås lätt in därför att den har ruttnat genom åren.

Rummet är unket, och genom fönstren har klängväxter tagit sig in. På golvet ligger en hallmatta som en gång var värdefull och fin. Nu är den söndertrasad av växter och mossa. På väggarna finns krokar att hänga upp ytterkläderna på. Några ruttna träbitar i ett hörn har en gång varit ett skåp.

Finna dolda ting: Bland skåpets trärester kan man hitta lämningar av skor och kläder.

Skatter: Bland klädresterna finns sexton gm och en rostig nyckel. Med nyckeln kan man låsa dörrarna till Terendils rum.

2 VARDAGSRUM

Det här rummet är ganska välbevarat, och inte särskilt unket. Några möbler som står placerade som i ett vardagsrum finns här inne. Möblerna är alldeles för gamla för att hålla att sitta på.

3 KÖK

Köket är illa angripet av mossa och klängväxter som har vällt in genom det norra fönstret. Köket innehåller några gamla träskåp, en öppen spis som är på gränsen till att falla ihop, ett vält bord, mm.

Finna dolda ting: Börjar någon rota och leta i och kring den öppna spisen är det 20% chans att den rasar. Den som inte lyckas med ett normalt SMI-slag tar 2T6+2 i skada när den och en del av taket kring den rasar samman.

Skatter: Skåpen innehåller mest en mängd oanvändbar köksutrustning, men det finns faktiskt fyra välbehållna glas som är välslipade och harmoniskt formade. Värda tio gm styck på marknaden.

4 MATSAL

Salens utformning påminner om en matsal, därför att ett stort och kraftigt ekbord (numera ligger det på golvet därför att benen har gett vika) är den mest dominerande möbeln här inne. När bordet rasade krossades många av matsalsstolarna under ekbordets tyngd. På väggarna hänger rester av det som en gång var tavlor. Rummet är angripet av ogräs av olika slag, samt mossa och mögel. Väggarnas murbruk har släppt. Det finns flera fågelbon i de väggsprickor som har uppstått.

5 TERENDILS SOVGEMAK

Detta har uppenbarligen varit ett sovrum. Det är möblerat med en säng, ett bord, en stol och en hylla. På golvet har det legat en matta, över sängen har det funnits en sänghimmel, i sängen har det funnits sängkläder och framför fönstren har det hängt gardiner. Alltsammans var av samma mörkblå stjärnmönstrade tyg, som numera är söndertrasade rester. Från skuggorna under sängen kommer en illsint och monstruös best sakta utkrälande...

Finna dolda ting: Det nordvästra hörnet av rummet tycks, för länge sedan, ha utsatts för en kraftig explosion. Väggarna har svärtats av något okänt material och murbruket har flagnat av. Här ligger en vält piedestal, med några glasskärvor spridda omkring. Piedestalen har brutits av, men tidigare satt den fast i golvet.

Varelser: En mycket storvuxen och ilsken lokatt som desperat försöker hitta ut. Den skräckinjagande varelsen dödar allt den kommer åt.

Skatter: Bland bråten finns en del flaskor med innehåll som uppenbarligen har förstörts av tidens gång. Det finns dessutom lite ovidkommande skrifter som mestadels har förstörts av fukt, mögel och mossa. En del stycken är läsbara, och några av dessa kan vara av värde för de rollpersoner som spelar grundäventyret.

(Daterat 115 fO)

Året var nästan till ända och jag, Terendil Besvärjaren, har nog sett mina bästa år. Från mitt hus vid Grenors skogsbryn såg jag en rökpelare från slättlandet, vilket inte är vanligt. Jag slogs av nyfikenhet och gav mig av till rökpelarens fot, vilket visade sig vara ett slagfält, resterna efter en obarmhärtig massaker. Det var Keladers stam som var nergjord till stoftet. Jag såg de döda i tältens aska, jag såg hur deras ansikten uttryckte sorg och förtvivlan. Detta såg jag, och när jag vände blicken

mot horisonten syntes ännu de jublande banemännen försvinna mot solnedgången. Med hjärtat tyngt av sorg var jag på väg att lämna fältet, men trots min av åldern försämrade hörsel hörde jag barnaskrik. Bland ruinerna hade ett barn på ett år lämnats åt sitt bittra öda av de barbariska nomaderna. Kanske hade barnet lämnats för att dö, därför att det var en flicka. Mitt hjärta var gammalt och sorgset, och jag kände mig manad att låta flickan överleva, och därför tog jag hand om henne.

(Daterat 111 fO)
Då barbarerna lämnade henne åt sitt öde visste de inte vad det var för en person de hade lämnat vid livet. Jag kan inte påstå att det var ett misstag att jag tog hand om henne. När jag äntligen hade lärt mig tygla hennes järnstarka vilja visade hon prov på krafter utöver mitt förstånd. Jag beslöt att uppfostra henne som min lärling, och gav henne namnet Siratsia; Ärkeprästinna.

(Daterat 101 fO)
En skönhet med vass tunga och förödande krafter. Jag lär henne av min visdom, och uppfostrar henne efter mitt sätt att tänka. Må hennes temperament falla något, så att hon får tid att tänka innan hon utför en handling. Hennes vilja är starkare en stormen. Jag försöker lära henne att kontrollera stormen.

(Daterat 93 fO)
Tro mig, hon lever upp till sitt namn! Jag har inget mer att lära henne. Hon kan mer än vad jag kan, och vad jag någonsin kommer att kunna drömma om.

(Daterat 91 fO)
Åldern, tiden, döden. Evighetens evigaste hinder. Det har jag drabbats av. Slutet är nära, må min lärling, som under senare tid varit mig en lärare, utnyttja sina möjligheter på rätt sätt, och på rätt sida. Hon kan öppna möjligheternas normalt förseglade portar. Jag är gammal och slutet är nära, men jag vet att jag intet har att frukta.

SL: På den omkullvälta piedestalen fanns en gång en kristallkula med SYN E2, ej NEXUS. Siratsia ansåg att kristallkulan hörde till huset och lämnade den då hon flyttade. När lokatten kom in i rummet såg den sig själv i kristallkulan och kände sig på så vis hånad. Den blev så vred att den slog omkull piedestalen, och därmed åstadkom den en explosion när kristallkulan slogs sönder.

Rullarna skrevs av Terendil själv, vilket finns noterat. Av naturlig anledning står det inte till exempel 115 fO på själva pergamentet, ty man visste inte att Odo skulle anlända och att man skulle börja räkna tiden på det sätt som görs nu. Men för den som behärskar Astrologi eller Räkning är det mycket lätt att räkna fram det år datumet motsvarar enligt modern tideräkning. Det som är viktigt för rollpersonerna är att man kan räkna ut Siratsias ålder med hjälp av detta. Nu är det 610 eO, vilket gör att det går att räkna ut att Siratsia är 726 år (hon föddes år 116 fO och hittades av Terendil år 115 fO). Siratsias ålder är viktig att veta om man ska kunna räkna ut vilken dag hon tänker verkställa sin plan om att erövra regionen, eller världen (beroende på vilka chanser som yppar sig). Mer om detta, se kapitlet om Information från Fadarim och då främst legenderna.

6 SIRATSIAS RUM

Rummet saknar allt utom en säng, en hylla och ett skåp. Det syns tydligt att rummet städades ordentligt innan det lämnades.

SL: När Siratsia flyttade tog hon med sig allt som var av värde för henne.

7 TERENDILS KAMMARE

Rummet är fullständig tomt, bortsett från den vanliga mossan och möglet.

Finna dolda ting: I det sydöstra hörnet av rummet ligger en knytnävsstor röd kristallbit. Kristallbiten är omsorgsfullt slipad och skimrar svagt i mörkrött. För den magiskt inriktade känns den på något sätt levande, som en magisk källa!

Skatter: Kristallstenen är mycket riktigt en magisk källa, förknippad med de magiska teleporteringsdörrarna som gör det möjligt att förflytta sig från rum till rum. Dess enda funktion är att bistå dörrarna med energi, och om den förstörs fungerar inte dörrarna längre. Detta medför att man är låst i det rum man befinner sig i. Dörrarna fungerar inte om kristallstenen avlägsnas från Terendils hus. Den kan användas av en magiker som en energikälla, vilket gör att när trollkarlen lägger en besvärjelse kostar det ett PSY mindre (dock kostar det minst ett PSY för besvärjaren). För var femte effektgrad minskas kostnaden i PSY med ytterligare ett poäng. Om kristallen sammanfogas med ett magiskt föremål (måste smidas fast, eller på annat sätt "tvingas" ihop) fungerar stenen som en NEXUS E5 åt föremålets besvärjelse(r).

SL: Rummet innehöll tidigare en hel mängd magiska ting och värdefull forskningsutrustning. När Siratsia flyttade tog hon med sig det mesta av föremålen. Kristallstenen lämnade hon för att de magiska dörrarna ska fungera. (Hon var och är själv tillräckligt mäktig för att inte ha någon nytta av stenen som extra energikälla.)

PRÄSTINNAN FADARIMS GRAVVALV

Östanbergets topp (C) är viloplats åt prästinnan Fadarim (se kronologin år 611 fO och år 545 fO). Fadarims prästinnor vet att hon ligger begravd där, men har aldrig gått in av respekt för henne. Ingen prästinna anser sig tillräckligt "helig" för att få tillstånd att beträda Fadarims grav, utan att det ska kallas skändning. Om rollpersonerna vill undersöka graven, och har mycket goda skäl till detta (till exempel för hitta Östanvindens månsten) kan Sien Nateli tillåta en eller flera av rollpersonerna att stiga på. Sien Nateli och ceremoniväkterskan Andinora följer med den eller de rollpersoner som har utsetts till att besöka gravvalvet.

Om rollpersonerna spelar grundäventyret och Siratsiaspionen Moirabia fortfarande är aktiv i Fadarims tempel, kommer hon att se till att de andra prästinnorna i templet börjar protestera mot besöket till Fadarims grav. Hon vill få fram att ingen hittills har känt sig tillräckligt "ren" för att få besöka graven, och än ska

ingen göra detta. Hon menar också att om Fadarim tog med sig Östanstenen till sin gravplats hade hon säkert goda skäl till detta.

Om rollpersonerna beger sig till gravvalvet försöker Moirabia ta sig ut ur Fadarims tempel för att kunna få mental kontakt med Siratsia och varna henne för rollpersonerna. (Moirabia kan inte få kontakt med Siratsia inne i templet på grund av den magiska energisköld som beskyddar det.) Om hon lyckas varna kanske Siratsia skickar iväg en "mottagningskommitté" till gravvalvet... (Du bestämmer vilka avskyvärda varelser denna kommitté kan bestå av. Tänk dock på att varelserna måste ha möjlighet att nå gravvalvet före rollpersonerna. Detta görs lätt av flygande varelser, eller varelser som har burits dit av flygfän, etc.)

Om det är första gången Moirabia har möjlighet att berätta om rollpersonerna för Siratsia (och om ingen annan spion har förtäljt om dem) kommer Siratsia att vidta vissa åtgärder. Se kapitlet om Siratsia upptäcker rollpersonerna.

RESAN TILL GRAVVALVET

Resan blir smärtfriast om rollpersonerna kommer på ett sätt att förflytta sig över schaktet med hjälp av magi eller annan flygkraft.

Kanske måste de först ta sig ner i dalen nedanför, för att därifrån försöka ta sig upp till bergstoppen. Detta kan ta en eller flera farofyllda dagar. Om rollpersonerna anser sig ha tid på sig kan man givetvis klättra upp via bergets östsida, som inte är lika hårresande brant som västsidan.

GRAVVALVET

Ungefär tvåhundra meter nedanför Östanbergets snötäckta topp, där en smal vindlande klipphylla slutar, finns en grottöppning som blockeras av en stor stenbumling. Öppningen ligger på bergets östsida.

Bergstoppen är nästan omöjlig att bestiga, och ett försök att ta sig upp de sista tvåhundra metrarna är dömt att misslyckas. Om man kommer hit på natten ser man ett svagt blekt sken som har sitt centrum på bergets topp. (Från Fadarims tempel ser skenet ut som en lysande stjärna, något som har väckt en viss beundran, och även en viss undran hos de astrologikunniga. Många astrologer tror att det är en stjärna som endast syns från Fadarims tempel (vilket är sant) och den kallas därför för Fadarims stjärna, eller Östans stjärna. Det ingen vet är att det är Östanvindens månsten som utgör denna stjärna.)

1 INGÅNG

Det krävs några starka män med en total styrka av 35, för att kunna flytta stenblocket. Om det flyttas måste alla som hjälpt till lyckas med ett svårt STY-kast. Om en eller fler misslyckas trillar stenblocket ner för berget och splittras mot några hårda klippor, någon kilometer längre ned. När blocket har avlägsnats är det bara att klättra in i den mörka uppåtsluttande grottgången. Några meter längre in börjar bergväggarna övergå i ett klart kristallmaterial.

2 FÄLLA

Gången böjer kraftigt uppåt och det är nästintill omöjligt att klättra vidare. Väggarna utgörs fortfarande av kristall som liknar ofärgat glas och är glashalt. Tittar man uppåt ser man en repsteges slut inom räckhåll för en normalstor människa. Repstegen når ytterligare fem meter till det som är gångens slut och schaktets tak (också det av det klara kristallmaterialet). Repstegen är ordentligt fastsatt i taket i två robusta järnringar. Utsätts repstegen för en tyngd över 50 kg rasar schaktets kristalltak in och orsakar 2T6+5 i skada på de som befinner sig i schaktet. Den som fortfarande är vid medvetande och misslyckas med ett svårt SMI-kast följer med stenbumlingarna genom grottöppningen och slungas ut över kanten, för ett fritt fall på en sådär 1000 meter innan offrets luftfärd slutar mot de hårda klipporna där nere. Rollpersonerna bör få en liten chans att få tag i kanten eller någon klippavsats på vägen ned. Om Sien Nateli är med rollpersonerna och faller ut över kanten kommer hon att trolla lite. Innan hon slår i marken kommer hon att låta en luftkudde i form av vindar hindra fallet så att hon endast tar någon enstaka T6 i skada. Hon kan göra detta för en person till som faller ut. På grund av eventuell tidsbrist kan överlevande offer försöka ta sig tillbaka till Fadarims tempel, istället för att försöka klättra upp den kilometer som de föll.

3 KRISTALLSAL

När man har utlöst och kommit förbi den dödsföraktande fällan kommer man in i en storslagen grotta, som är så förvirrande att endast en dvärgahjärna har möjlighet att förstå sig på grottans struktur, andra blir bara förvirrade. Hela bergstoppen består av fullständigt glasklar kristall som man obehindrat kan se igenom. Runda grottgångar letar sig fram överallt genom kristallen, och gör det möjligt att se ett slut, omkring tvåhundra meter längre upp. Slutet utgörs av en rund öppen krater (10x10m i diameter) som vetter ut mot himlen. Det är mycket svårt att hitta rätt väg genom grottsystemet till utgången, eftersom man inte kan se grottorna då materialet är genomskinligt. Var tredje timme slår personen i gruppen som har högst i Grottorientering/2, eller (Finna dolda ting+Upptäcka fara)/4, ett färdighetsslag. Om personen lyckas hittar denne vägen ut. En dvärg får slå var timme. Om gruppen splittras upp får en person ur varje grupp slå ett tärningsslag.

(Istället för att spelarna ska bli uttråkade av att i flera timmar springa omkring i ett ganska trist grottsystem används tärningsslagen som beskrivs ovan. På det sättet kommer spelarna att få möjlighet att tänka sig hur storslaget grottsystemet är, och genom att tala om hur många timmar som förflyter får de också möjlighet att tänka sig hur trist och tidsberövande området är.)

MÖTEN I KRISTALLGROTTORNA

Bland dessa kristallgrottor finns det några vättar. Var timme rollpersonerna befinner sig här är det 20% chans att 2T6 vättar dyker upp och lägger märke till dem. Tänk på att vättarna har lika svårt att komma åt rollpersonerna, som rollpersonerna har att hitta ut. Vättarna har FV 10 på grottorientering. Om de kommer åt rollpersonerna kommer de först att försöka få det att se ut som om en kristallvägg skiljer vättarna och rollpersonerna åt. När rollpersonerna tror att de passe-

rar dem med en kristallvägg emellan anfaller de med överraskning. Vättarna har sina bostäder vid Östanbergets nordliga fot (där finns 40 st), och besöker kristallgrottan ibland därför att de anser att den är imponerande. De blir mycket förargade då de upptäcker att några andra varelser har upptäckt deras hemlighet.

FADARIMS GRAVPLATS

När rollpersonerna äntligen har lyckats leta sig ut ur kristallabyrinten kommer de ut i en 10x10m bred, och tjugo meter djup, krater. Kratern utgör bergets topp. I kristallkratern finns ett upprest, perfekt skapat rätblock av den tidigare påträffade glasklara kristallen. Rätblocket utgör kraterns centrum. I kristallblocket finns prästinnan Fadarim ingjuten och på så vis konserverad. Det är ett under hur hon tog sig in i blocket, ty inga gjutmärken eller sprickor finns. Kristallen är ett solitt block. Gåtan är egentligen enkel. Fadarim teleporterade sig själv in i blocket, därför att hon kände att hon inte alls behövde leva den tid hon hade kvar, ty det var Mörkertiden som rådde, och inga vindar bar längre några givande budskap. Fadarim blev 86 år gammal, vilket syns. Hon har utslaget vitt, långt hår, hon bär en vit klänning och över det bär hon många smycken av guld och silver. I rätblocket sträcker hon upp armarna och tittar uppåt. Precis ett trettiotal meter ovanför blocket svävar en månsten (likadan som de tre som finns vid den blå kristallpelarens fot). Du gissade rätt! Detta är Östanvindens månsten.

Kristallblocket konserverar Fadarim, och det håller henne faktiskt på sätt och vis vid liv! Det är med hennes kraft månstenen hålls svävande, och det är också den enda kraft hon kan åstadkomma under de omständigheter hon befinner sig i. Om besvärjelsen TELEPORTERA inte krävde beröring av sitt offer, skulle det kanske gå att TELEPORTERA ut Fadarim ur kristallblocket, och kanske skulle hon kunna överleva denna underliga behandling. Och vem vet, kanske Fadarim än en gång blir översteprästinna över Fadarims tempel... (Se Fadarims återkomst under rubriken Andra versioner av äventyret Siartsias vita formelbok).

Månstenen kan man lätt komma åt genom att man lyckas skingra den besvärjelse som håller stenen flygande. Fadarims besvärjelse är en FLYGA E1.

MÖTEN I KRATERN

När Fadarim kom hit för att begrava sig band hon ett åskmoln till kratern. Åskmolnet är egentligen ett stort moln som komprimerades av Fadarim till den ringa storleken av ca 5x5x5 m. Molnet angriper allt levande som träder in i kratern, men det kan dock jagas på flykten av en VÄDERKONTROLL vars effektgrad övervinner åskmolnets. Det går givetvis att SKINGRA det. Molnet är av effektgrad 8, och har möjlighet att skjuta blixtar, regna och skymma sikten genom att omsluta sitt/sina offer. (Se Appendix.)

ALAD-ARCHS GROTTA

Det största besväret med det här avsnittet är att nå själva grottan och Alad-Arch själv. Själva drakgrottan är inte särskilt komplicerad.

Grottan är belägen ungefär mitt på ett av de höga Vindtoppsbergen. Att komma åt den kräver ett antal Klättra-slag, om man inte är drake förstås. De som vill nå grottan, och är begåvade med flygförmåga kan vara lyckliga, tills de stöter på grottans invånare — draken Alad-Arch! Data för draken finns i Appendix. Bestens uppgift och mening i det här äventyret beskrivs i avsnittet om Avslutning hos Alad-Arch.

Man kan tycka att Alad-Arch är oförsiktig därför att han enbart har en ingång till sin grotta. Men vad skulle kunna hindra en drake av den enorma storlek och kraft som Alad-Arch har att ta sig ut den väg han önskar, oavsett om där finns en gång eller inte?

1 ENTRÉ

Redan ingången vittnar om att grottan tjänar som ett hem åt en kolossal best. Modet stärks knappast av att en strimma svaveldoftande rök stiger från grottans mynning.

2 GROTTA

Den rundade grottan är bred och rymlig. Grottväggarna är slitna och tycks välslipade. Den är så pass bred att man kan tänka sig att till och med två drakar skulle kunna mötas i gången, utan att stöta i varandra med vingspetsarna. (När det sedan visar sig att invånaren själv är så oerhört stor att han knappt får plats i gången kan man förstå varför väggarna är rejält nerslitna.) Grottan sträcker sig ungefär en kilometer in mot bergets centrum.

3 DRAKGROTTAN

Salen är kort sagt stor. Den är så enorm att till och med en dvärg med mörkersyn har svårt att ana grottans andra sida. Det är svårt att föreställa sig hur enormt stor grottan egentligen är. Många kan inte ens i sin vildaste fantasi föreställa sig ett sådant fullständigt tomrum samlat under marken på ett och samma ställe. Är det ett tomrum med väggar omkring? Knappast ett tomt rum. Salen domineras av en obeskrivligt stor drake. Den är så stor att man inte kan förstå hur den kan ta sig ut genom grottan som man kom in genom. Den vidunderliga Draken *kan definitivt inte* flyga ut. *När den sträcker på sina imponerande vingar når den över till vardera sidan av det urholkade berget. Draken ruvar på en skatt som täcker salens golv och glittrar som ett oändligt fält av gyllensäd. Den respektingivande draken är Alad-Arch!*

4 VATTENHÅL

För de som nödvändigtvis tänker försöka smyga sig på Alad-Arch finns det ett vattenhål i salen som kan vara av intresse. För en människa är vattenhålet snarare en sjö, men en drake kan lätt förvandla den till ånga.

Det som gör vattenhålet intressant är den grotta som finns under sjön. Grottan formar ett vattenlås och gör det möjligt för den simkunnige att ta sig från vattenlåset och in i sjön. Vägen in går genom en liten hemlig grotta som har sin mynning på bergets östsida, ungefär en kilometer ovanför huvudentrén. Vattnet har tillflöden av färskvatten som når sjön via små underjordiska bäckar, vars källor ligger vid bergets topp. Alad-Arch känner inte till vattenhålets vattenlås och dess hemliga grotta.

5 HEMLIG INGÅNG

Alad-Arch känner till ingången, men vet inte vart den leder. Han tror inte att den mynnar ut i hans grottsal, och allra minst under hans eget vattenhål!

DE DÖDA VINDARNAS CYKLON

De Döda vindarnas cyklon är en förödande virvelvind som håller till öster om Fadarims tempel. Den brukar ibland dyka upp på Barbias vidder och sätter skräck i bygdens folk. Cyklonen består av vindar som inte kommer att nå Fadarims tempel, därför att de ständigt blåses runt, runt i virvelvinden. Det är därför den kallas de Döda vindarnas cyklon, och ingen vet vilka budskap som döljer sig i vinden. Cyklonen skapades i öster därför att Fadarims tempel har dålig kontroll över östanvindarna så länge Östanvindens månsten är borta från Fadarims tempel. Den dagen stenen återförs till templet kommer östanvinden inte längre att vara lika svårtolkad och hemlighetsfull. Dock kommer det att dröja flera decennier innan Fadarims prästinnor förmår att bryta ner den mäktiga cyklonen med dess döda vindar. En dag kommer även cyklonens vindar att kunna tolkas.

Det sägs att en mäktig besvärjare lever i cyklonen, och som vill hålla sig undan Fadarims vetenskap. Det är också sant, men det är inte den besvärjarinna som rollpersonerna förmodligen vill besöka om de spelar grundäventyret Siratsias vita formelbok. Dock kanske denne magiker har något av värde att förtälja för rollpersonerna.

TROLLKAREN TYCLOFON

Om rollpersonerna lyckas komma åt cyklonens centrum kommer de där att få möjlighet att möta trollkarlen Tyclofon.

Tyclofon anser sig själv som vindarnas manlige besvärjare, och är inte särskilt uppmuntrad av att det endast är prästinnor som har möjlighet att framgångsrikt tolka vindarna i Fadarims tempel.

Detta har gjort honom mycket bitter. Själv besitter han färdighet i att tolka de vindar som han lyckas fånga med sin cyklon. Han tolkar vindarna på liknande sätt som Fadarims prästinnor, trots att han inte har någon kristallpelare till hjälp. Vindarna omger honom och hans hem i cyklonen och han behöver bara sticka in handen i "väggen" av luftströmmar för att läsa av budskapen. Tyclofon är ganska vred på de som besöker honom och försöker från början enbart försöka jaga rollpersonerna från sitt hem. Tyclofon ska spelas som en ogästvänlig och mycket självsäker herre. Han har inget att frukta, tycker han. Hans virvelvind är en av de kraftfullaste tyfoner som existerar, han omges av ett hov av luftsylfer och har vinden och luftens element i sin hand. Det finns två bekymmer. Det första är en ung dam — Siratsia! Ty de Döda vindarna är inte döda för Tyclofon, utan har av dessa hört talas om Siratsias möjlighet att skapa en ny tid. Det andra som bekymrar honom är om Östanvindens månsten hittas och återförs till Fadarims tempel. Tyclofon vet också att månstenen finns i (eller mer exakt; över) Fadarims grav, för detta har han hört av vindarna.

Tyclofon är själv ganska gammal och om äventyre spelas med den version som innhåller Fadarims åter komst kanske Tyclofon låter sig övertalas av henne som i hans ögon är en skönhet. Tillsammans blir Fadarim och Tyclofon ett mäktigt par. Fadarim vet att hon med en lätt handrörelse kan fälla Tyclofon och få honom att kräla i stoftet, men hon vet också att ett giftermål vindarnas tecken skulle vara revolutionerande. Både man och kvinna skulle tolka vindarna tillsammans.

TYCLOFONS HJÄLP

Nåväl, om rollpersonerna övertygar Tyclofon om att de försöker bekämpa Siratsia kan han göra rollpersonerna två stora tjänster. Han kan berätta, om rollpersonerna anser det nödvändigt, var Östanvindens månsten finns, på det vilkor att hans hem, de Döda vindarnas cyclon, inte bryts ned av Fadarims prästinnor. Den andra tjänsten är riktad direkt mot Siratsia. Det är en gyllene guldstav, två meter lång, och dess runda form är förskönad med snirkliga guldrankor som klättrar längs med staven likt klängväxter. Toppen av staven utgörs av en slipad diamant, som är "ren som vinden", menar Tyclofon. Staven är ett magiskt föremål som kan komma rollpersonerna väl till pass (FÖRTROLLA VAPEN E3, ej NEXUS, BV: 20, skada: 2T4 (+3), LADDNING E4 (20 PSY)). Staven har den speciella förmågan att kunna skjuta iväg små virvelvindar från sin topp. Virvelvindarna gör att målet måste slå mot sin STO med 1T20, eller trilla omkull. Virvlarna skjuts iväg som koner, med spetsen mot målet. Trots att spetsen är en virvelvind orsakar den 1T6+2 i skada. "Vinden är hård som diamanten", menar Tyclofon. Staven har ytterligare en förmåga, en sorts SYN. I kristallen kan man, om man har tur, se den plats där Siratsias fäste Skymningsros en gång skapades. Man ser platsen endast om en vind direkt blåser från fästets födelseplats i de Eldsprutande drakarnas vidder och mot den som håller i staven. Därför fungerar den endast utomhus och då vinden blåser i rätt riktning (avgör vindriktningen med en tärning). Det kostar 1 PSY/3 SR att se i diamanten. När man ser området i diamanten blir stavbäraren varse om den exakta riktningen till platsen (fungerar på samma sätt som VARSEBLIVNING).

Tyclofon gjorde staven för ungefär tvåhundrafemtio år sedan (han har lyckats uppnå en ålder av omkring trehundra år med hjälp av den oumbärliga besvärjelsen LIVSFÖRLÄNGNING). Skälet till att han gjorde staven är att han en gång, år 348 eO, strax efter att Siratsia skapade Skymningsros, besökte de Eldsprutande drakarnas vidder och av en slump upptäckte Skymningsros där det låg. Tyclofon, som på den tiden var ung och oförsiktig, försökte besöka Siratsia. Hon avvisade honom omedelbart från området, och svor att om han någonsin skulle visa sig igen skulle hon se till att han utplånades. Siratsia "trollade bort" en bit av marken framför honom, och Tyclofon drog bort med sin virvelvind. När han upptäckte att fästet inte uppfattades av vindarna förstod han att det var en illusion. För att hitta tillbaka till platsen tillverkade han staven som skulle visa vägen till den plats där fästet skapades. Han blev förvirrad när han senare upptäckte att fästet Skymningsros försvann från sin plats.

Om rollpersonerna får reda på stavens möjlighet att "se" och visa vägen till Siratsias fästes skapelseplats,

och av Tyclofon får reda på fästets namn och dessutom har lyckats få reda på de legender som handlar om det kommer rollpersonerna säkert att förstå hur de ska hitta Siratsia den dag då Skymningsros återvänder till skapelseplatsen. Tyclofon är inte medveten om fästets förmåga att kunna förflytta sig. Detta får rollpersonerna komma på genom att att studera Fadarimtemplets legender.

BESKRIVNING AV CYKLONEN

Cyklonen drar slumpmässigt fram över trakten (tillhör slumpmässiga möten). Cyklonen kan också sökas upp med VARSEBLIVNING, eller genom att man ger sig av öster ut och söker efter den. Bygdens befolkning vet om den har passerat eller setts, och genom att följa dess spår ska det inte vara omöjligt att hitta den (du kan med slumpens hjälp avgöra cyklonens position om rollpersonerna söker efter den).

Enda sättet att nå magikern Tyclofon är att låta sig "sugas upp och slukas" av cyclonen. På så vis snurrar man tillsammans med stormvirvlarna mot dess topp. Under vägen upp hör man osammanhängande viskningar om det förflutna som vindarna förtäljer om. Tyclofon ser efter vilka som sugs med av virveln och "bjuder in dem till sig".

Cyklonens topp är trehundra meter i diameter och utgörs av ett stort öppet fält av moln. Molnfältet omges av ett tiotal meter höga väggar som utgörs av virvlande vindar. Cyklonens molnfält ligger lika högt upp som molnen, och därför är himlen klarblå och solen skiner starkt. På molnfältet har Tyclofon en tron av iskristaller där han sitter och begrundar världen och försöker tolka vindarna. Han är gammal och tunt vithårig, med långt vitt skägg som har samma klara vita färg som sommarmolnen. Hans ögon är visa och lika klarblå som den himmel som är över honom. Han är iklädd en svart toga med röda, kopparglänsande broderier. Från tronen utgår en röd matta som ligger på de vita buktiga molnen som formar fältet. Bredvid tronen står två luftsylfer som materialiserat sig i form av två starka män. De håller varsitt skaft med ett stort blad ute i änden. Med dessa blad skuggar de Tyclofon så att han inte ska brännas av den skinande solen, som aldrig går i moln. På fältet ser man flera andra luftsylfer fara omkring i form av stormvindar som om de lekte tafatt med varandra.

Hela fältet vrider sig långsamt åt samma håll som vindarna i tyfonen snurrar.

Besökare som Tyclofon tar emot kastas upp på molnfältet. Den som lyckas med ett normalt PSY-slag kan utan problem promenera omkring på molnfältet, den som misslyckas sjunker genom som om det var djup snö och får en chans till. Lyckas det den andra gången kan den personen med viss möda hålla sig kvar på molnbädden. Om han däremot misslyckas den andra gången trillar personen ned. Utan Tyclofons hjälp, eller någon annan med magiska kunskaper, är den personen dödsdömd. Om Tyclofon ogillar sina besökare kan han lätt bryta den besvärjelse som överhuvud taget gör det möjligt för besökare att hålla sig kvar på molnen.



SKYMNINGSROS



Längre bort i mörkret, i det stilla dimlika regnet står Siratsias palats. Det står där likt en svart kupformad sten i det sterila slättlandskapet. Palatset täcks av otaliga tinnar och torn som sträcker sig mot den dimhöljda himlen. Plötsligt lyses himlavalvet upp av en blå, skarp blixt följd av en åskknall. Mörkret sluter sig snabbt igen. Ett hårt slagregn börjar smattra i den livlösa svart- och brunmelerade sanden. Små strömmar av regnvatten rinner hotfullt fram mellan de helt kala och blöta berghällarna. Regnet rinner längs med era mantlar och kåpor. Vätan tränger snabbt igenom era annars torra och trygga kläder och rustningar. Det finns inte en chans att komma undan regnet i detta öppna ödelandskap. Tanken på ett torrt och varmt värdshus med fest och öl far fram som en tankevåg, men framför er väntar ett farligt och viktigt äventyr. Tankevågen slås tillbaka och koncentreras på uppdraget. Kommer någon av dina vänner att stupa genom Siratsias krafter, kommer någon överhuvudtaget att överleva? Frågorna är skrämmande. Det är mycket troligt, kanske alltför sannolikt att farhågorna besannas.

Ni är genomblöta och kalla. Inne i palatset finns säkert värme, en öppen eld och torra kläder, men det är långt ifrån en trygg plats. Det kan kännas ända hit. Trots alla tidigare, och kommande, motgångar måste ni fortsätta på ert viktiga uppdrag, och ni känner att ni närmar er slutmålet.

En blixt i fjärran lyser upp det väldiga utsmyckade fästet.

De otaliga tinnarna och tornen tycks ha vuxit sig ännu större, och ju närmare ni kommer desto hotfullare och dödsföraktande ser det ut att det vara.

Detta, mina vänner, detta är Skymmningsros...

OM SKYMNINGSROS

Hela palatset ligger på en stor kulle som precis räcker till att hålla det uppe. Fyra torn med lökkupoler sträcker sig långt upp mot den molntäckta himlen. Ett femte torn, som är det bredaste och högsta, sträcker sig från huvudbyggnadens mitt, upp mot den laddade skyn. Huvudbyggnaden är rund med ett kupoltak och är geometriskt smyckad med mindre tinnar och torn. En lerig väg leder fram till östra väggen där en stor, vackert utsnidad, dubbelport pryder porthuset. Utöver alla tinnar och torn är palatset rikligt utsmyckat med utsirade, snirkliga träsniderier som likt en ogenomtränglig rosenbuske klär väggarna. Regnvattnet forsar efter besmyckningen, som är svärtad och eroderad av århundraden av gassande sol, strilande vatten och pinande vindar. Tidens tand har satt djupa spår, spår som har mycket att berätta från många olika platser i världen. Men de smyckade väggarna tiger. Stängda, utsirade fönsterluckor vittnar om dolda fönster.

Runt omkring citadellet ligger en stor förkolnad ödeslätt som verkar ha varit underlag för tusen eldsprutande drakar på vandringsstråt. Så långt ögat når över de buktiga landskapen syns inget liv. Detta är ett ensligt ödelandskap. En skärande vind viner över kullarna som en oroligt påskyndande uppmaning.

Fästet är uppfört av uthuggna, vita marmorblock, som är utmejslade för att passa på sina platser. Gångarna och rummen är mörka, om inget annat anges.

Här och där finns fördjupningar i väggarna där snidade tavlor av trä i olika mönster och former är insatta, tillsynes endast till utsmyckning. Detta tycks kunna göra det lättare att dölja eventuella lönndörrar, och ger därför ett obehagligt intryck av att bevara hemligheter. Även dörrar, dörrposter, fönsterkarmar och luckor är utsirade till underliga avbilder och mönster.

För Siratsia har guldmålade utsmyckningar mot den vita marmorn fallit henne i smaken. Pelare, kupoltak, med mera är dekorerade med snirkliga guldkonturer. Möblerna är av förnissade, mörka, ädla träslag. Tygklädseln är normalt av siden eller sammet och går i rött och vinrött. Några rum, främst gästrummen på andra våningen, har inretts med träpaneler, färgat glas och dekorativa speglar.

Om inget annat anges har samtliga kammare kupoltak, och de större salarna har dessutom pelare. Detta är utmärkt på kartorna över Skymningsros. Kupolerna är formade efter pelarnas placering, och pelarna är genomgående placerade efter tinnarna och tornens placering. (Se utomhuskartan uppifrån).

Inredningen verkar nygjord och helt orörd. Endast ett tunt, finkornigt lager av damm som ligger jämnt över allt, vittnar om övergivenhet. Ett framgångsrikt färdighetsslag med Spåra kan avslöja något enstaka spår av ett stort kattdjur, Siratsias vita panter Letial. Spåren är osammanhängande, ibland synliga, ibland täckta och går inte att följa.

Siratsia har aldrig utnyttjat alla möbler och kammare, och därav har det inte blivit något slitage. Det är nämligen så att hon har förberett Skymningsros så att hon kan använda det som högsäte då hon blir härskarinna. Därför finns det garnisoner, en tronsal, gästrum, osv, som ännu inte har tagits i bruk.

Dörrarna öppnas utåt och är normalt olåsta (nycklarna finns i nyckelknippan i torn 4). Dörrarna har lås med SV 16 och KP 120.

De magiskt låsta fönsterluckorna tål 90 KP, men om man slår på dem utifrån förlorar vapnet 1T6+1 i BV och 2 i skada, magiska vapen 1T4 BV och 1 i skada. Om man lyckas ta sig igenom en fönsterlucka med våld uppstår en explosion som ger 2T6+4 i skada. Skadan minskas med 1 för varje ruta (1,5 m) från explosionens centrum.

Om inget annat anges ser det ut så i Skymningsros.

SKAPAT AV EN ILLUSION

Siratsia har skapat Skymningsros av en mäktig illusion, som någon sorts förstärkt FATA MORGANA, som är så kraftfull att den har blivit verklig. Inte ens Siratsia kan genomskåda den eftersom det inte går. Fästet skapades av magi därför att Siratsia blev besviken på "verklighetens veka material" år 345 eO.

Eftersom palatset är skapat på magisk väg kan Siratsia bestämma exakt hur hon vill ha det, och det har hon verkligen gjort! Hennes fantasi har förverkligats. Magin i Skymningsros är så storslagen att det är diskutabelt om fästet är äkta, eller om det är en illusion. Hursomhelst, magin fungerar i allra högsta grad och skapades av Siratsia.

Det är inget tvivel om att Siratsias lagar råder i Skymningsros.

Skymningsros kräver oerhört mycket magisk energi för att kunna fungera. Siratsia har kopplat energiförbrukningen till en NEXUS-källa i sitt magiska halsband Efert (se personbeskrivningen av Siratsia och hennes föremål). Om halsbandet skulle förstöras, bleknar Skymningsros bort.

Siratsia kan fortfarande ändra palatsets form med hjälp av en ritual. Genom att övervinna 25 i motståndstabellen med sin PSY kan hon ändra en kubikmeter/timme, till en kostnad av tre PSY (återhämtas normalt). Siratsia har inga direkta planer på ändringar. I framtiden kanske hon ändrar palatset efter behov.

SKATTER & FÖREMÅL

Alla föremål tillhör Skymningsros om inget annat anges. Ett föremål som tas ifrån palatset kommer att existera lika länge som palatset finns till, dvs tills dess halsbandet Efert förstörs eller om en enormt kraftfull skingringsritual förintar fästet. Ett sådant föremål kan man endast genomskåda som en illusion om man lyckas med VARSEBLI ILLUSION eller IDENTIFIKATION.

PALATSETS FÖRFLYTTNING

Vid midnatt varje dygn kan Siratsia dematerialisera Skymningsros, och låta det materialisera sig någon annanstans, var helst hon önskar. Normalt håller hon till i Barbia. Dels därför att det är en relativt glesbefolkad och, för henne, välkänd trakt. Dels därför att hon känner sig inspirerad av regionen, eftersom det var här hon en gång växte upp.

Förflyttningen drar mycket magisk energi. Även detta försörjs av Siratsias NEXUS-försedda halsband.

Skymningsros byggdes i De eldsprutande drakarnas vidder år 348 eO och återvänder dit år 610, den 25/7 klockan tolv. Vid nästa midnatt börjar Siratsia att

skapa sitt rike. Det är mellan den 25 och 26 som rollpersonerna kommer till Skymningsros om de lyckas klura ut legenderna i Fadarims tempel och de andra ledtrådarna.

Visserligen kan rollpersonerna lyckas hitta Skymningsros innan. Det mest troliga sättet är att de stöter på det med hjälp av slumpmötestabellen då de reser i vildmarken. Du bör överväga om det är lämpligt att rollpersonerna hittar det av en ren slump. Förslagsvis kan de se det vid midnatt, och vara på väg mot det. Men det försvinner innan de ens hinner komma fram till portarna. Eftersom detta sker på natten kanske rollpersonerna tror att det bara var en dröm.

DE FÖRSTENADE TJÄNARNA

I några rum finns människolika statyer som soldater, tjänare, en kock, etc. Detta är människor som Siratsia omsorgsfullt har valt ut och lagt beslag på genom att förstena dem. När hennes makt träder i kraft blir dessa fria från sin förstelning och kommer att utgöra Siratsias förstklassiga hov.

Om hon spelas som välvillig och god har de förstenade personerna av fri vilja låtit sig bli hennes tjänare. Eftersom ingen annan har tillgång till evig ungdom har Siratsia konserverat sina tjänare genom att förstena dem.

Om Siratsia spelas ond har hon tagit sina offer med eller utan medgivande. Genom att lägga KONTROLLERA PERSON på dem har de under årens gång hjärntvättats till lojala tjänare.

Om rollpersonerna upphäver någon av förstenigarna är det 75% chans att personen avlider. Om Siratsia gör det är det bara 20% chans. De uppväckta personerna kommer inte att minnas särskilt mycket, utom att de är lojala och trogna mot Siratsia och lyder endast henne. De avskyr dem som förkastar deras härskarinna. Vidare minns de endast små sekvenser från sin förflutna tid. Dessa personer är knappast till någon nytta för rollpersonerna. Dessa personer är förstenade med en E5 FöRSTENA PERSON. Om de blir uppväckta får du utnyttja lämpliga SLP som tjänare, men kom ihåg att de är omsorgsfullt utvalda och därför skickliga inom sina områden, dvs några färdigheter runt FV 20.

SKYMNINGSROS FRAMTID

Siratsia har tänkt sig Skymningsros som ett härskarcentrum för hennes blivande rike och därför är det stort och rymligt. Vad som kommer att hända med palatset och dess omnejd beror helt på om Siratsia är ond eller god, och hur du anser att Siratsias region ska utvecklas (se avsnittet Siratsias rike).

Om hon är god kommer följande att ske den dag då det förflutit sjuhundra år och häxmästarinnans makt träder i kraft.

De tunga molnen spricker upp och blottar den klarblå himlen. Regnbågens ena ände slår ned över Skymningsros och når ända bort till hennes rikes yttersta gräns. Palatsets fasad av snåriga, svärtade träsniderier spricker upp, och blottar dess sanna utseende. Skymningsros får därmed en fasad av skinande vit marmor, och omedelbart kommer friska, gröna rosenbuskar med ett överflöd av klarröda rosor att pryda den nya vita fasaden. Omnejden kommer att förvandlas till en grön slottspark utan like, där buskar, träd och djur frodas. Rena bäckar och floder med förtrollande friskt vatten rinner mjukt fram över trakten.

(Det är så här Siratsia hävdar att hon ska göra, oavsett om hon är ond eller god.)

Om Siratsia däremot är ond kommer hennes palats' yttre att förstenas och svarta törnen växer fram ur väggen och dryper av gift. Himlen över De eldsprutande drakarnas vidder kommer att förmörkas av evigt svarta, blixtrande moln och omnejden spricker upp av jordbävningar. Floder av lava kommer att sippra fram ur sprickorna, likt blod som rinner ur ett öppet sår, och luften förorenas av svavel och aska. Siratsia, mörkrets furstinna, bestiger tronen för att sprida illvilja och pest i världen.

(Det är så här alla fruktar att Siratsia ska göra, ty ingen anar att hon kanske har välvilliga tankar.)

I båda fallen kommer Skymningsros att utgöra hennes härskarcentrum. Hon kommer inte att flytta det, utan låter det stå kvar där det står. Självklart skulle hon kunna flytta på det om hon anser det nödvändigt. Om hon är ond är hon mer beroende av en armé än hon skulle vara om hon är god.

ATT UTÖVA MAGI I SKYMNINGSROS

Besvärjelser som IDENTIFIKATION och VARSEBLIVNING är relativt verkningslösa. Resultatet av all IDENTIFIKATION blir att man får veta att det "är nåt magiskt" (försök ge spelaren en känsla av något förbryllande och obegripligt). Med VARSEBLIVNING kan man fråga efter besvärjelsen ILLUSION (men då får man heller inget entydigt svar, snarare en känsla av allt och inget) och efter fysiskt existerande personer och ting. Siratsia, Letial, Formelboken, det mesta av Siratsias böcker och magiforskningsutrustning kan upptäckas och lokaliseras med VARSEBLIVNING. Man kan inte ta reda på hur Skymningsros ser ut med hjälp av VARSEBLIVNING. (Annars effektivt om man tillsammans med detta använder TELEPORTERA.) TELEPORTERA behandlas som vanligt, och risken att teleportera sig in i en vägg, eller liknande, är stor.

Fysisk magi som BLIXT, ELD, FROST, osv, stoppas av marmorväggarna utan åverkan. Däremot kan inredningen brinna, splittras, etc. Vidare hindras magi som KNÄCKA, JORDVÄG, osv, av Skymningsros magiska väggar.

LJUSVÄG fungerar överhuvud taget inte. Fästets magi neutraliserar automatiskt den besvärjelsen; dock dras PSY-poäng som om man bara normalt hade misslyckats med den.

LETIALS UPPGIFT

Letial är Siratsias "husdjur". Det är egentligen en demon som normalt har skepnaden av en vit panter med röda ögon (han kan även ta form av en mänsklig gestalt och en stor örn). Letial är en ganska kraftfull varelse. Ganska ilsken och egocentrisk, men lojal mot Siratsia som han hyser stor respekt inför.

Letial fungerar ungefär som en magikers spiritus familarus, fast med fler uppgifter. Han brukar troget vara vid hennes sida och lyssna till henne när hon berättar för honom om sina planer och idéer. Alla med stor visdom måste ha *någon* att förkunna den för.

Visserligen är Letial intelligent, men han förstår inte mycket av vad Siratsia berättar.

Det händer att han då och då går en spaningsrunda i Skymningsros. Som den demon-ande han är har han möjlighet att harmoniera sig med fästets magi om han önskar. På så vis kan han passera väggar och hinder på ett smärtfritt sätt. Letial känner mycket lätt närvaron av själar och magi, och därför har han anförtrotts vaktmästarrollen.

Så fort rollpersonerna kommer in i Skymningsros är det bara frågan om minuter innan han blir medveten om inkräktarna. Till en början tänker han inte störa Siratsia, ty han vet att om han stör henne kan flera timmars arbete förstöras. Ja, ibland till och med flera veckors eller års arbete! Till en början tar därför Letial personligen hand om inkräktarna. Han tänker smyga, iaktta, genomskåda och skrämma rollpersonerna, och försöker lista ut varför de är där. SL får själv placera ut honom och bestämma hur han ska gå till väga. Om någon av hans tre "skepnader" dödas, drar han sig tillbaka för att göra ett nytt välplanerat anfall. (Se även karaktärsbeskrivningen av Letial och avsnittet Stämningseffekter).

Han varnar Siratsia om rollpersonerna lyckas komma in hennes torn (Torn 5), eller då två av hans "skepnader" har dräpts. Om Letial dödas/fördrivs omedelbart varnas ändå Siratsia.

SIRATSIA I SKYMNINGSROS

Siratsia är självklart en av äventyrets höjdpunkter.

Normalt håller hon till i sitt torn. Det är mycket sällan hon besöker Skymningsros övriga delar. Det händer dock att hon går ner till sitt minnesmuseum och sina experimentsalar, men under de senaste åren har hon inte haft tid med något annat än sin Vita formelbok, där hennes förödande besvärjelse finns beskriven.

Innan Letial avslöjar rollpersonernas intrång för henne kommer hon att vara fullständigt koncentrerad på ritualer och besvärjelser som hon under de senaste dagarna läst oavbrutet ur sin magiska Vita formelbok. Eftersom all hennes uppmärksamhet är riktad på denna uppgift, märker hon inte vad som händer omkring henne förrän hon blir störd. (Hon störs på samma sätt som när man väcker en sovande person.)

När Letial kontaktar henne blir hon mycket nyfiken på vad rollpersonerna gör i Skymningsros och vad de vill henne. Om inte Letial har lyckats ta reda på rollpersonernas ärende kan Siratsia misstänka att någon av rollpersonerna är den "prins" som hon väntar på (se Andra versioner av äventyret under rubriken Siratsias gäst).

Av nyfikenhet tänker hon se om rollpersonerna klarar de hinder och prövningar de utsätts för i hennes torn. Ingen annan har klarat det tidigare, och om rollpersonerna lyckas nå henne, bevisar detta att de är värdiga att få tala med henne. Vem som helst klarar inte Skymningsros' prövningar.

Vidare är hon medveten om legender som varnar för att en "räddande grupp" ska komma att hindra henne. Siratsia är därför på sin vakt. Om Letial fortfarande är vid liv och i Siratsias närhet (vilket är högst troligt) skickar hon eventuellt bort honom från Skymningsros för att avvakta. Han har order om att hålla sig undan och OM hennes Formelbok blir stulen ska han spåra upp rollpersonerna under resan från Skymningsros, döda dem och återföra Formelboken till fästet. Om Siratsia skulle dödas efter en konfrontation med rollpersonerna ska Letial söka upp någon annan magiker som kan fullfölja hennes arbete (vilket skulle ta ett eller två seklers effektiv arbetstid).

SIRATSIAS STRATEGI

Hur hon går till väga när hon möter rollpersonerna kan spelledaren själv avgöra med hjälp av personbeskrivningen och följande riktlinjer. Det är egentligen ingen konst för Siratsia att utplåna rollpersonerna inom de första stridsrundorna. Däremot är det en konst för spelledaren att spela henne tillräckligt farlig och övermäktig, men ändå låta rollpersonerna få besegra henne.

När de möter henne kommer hon helst att vilja samtala med dem. Hon kommer att vara på sin vakt och har lagt defensiva besvärjelser (ANTIMAGI, BESKYDDARE, SINNESMASK, SANNSYN, MAGISK SYN, SANNHÖRSEL, etc). När hon talar verkar hon självsäker, vis och lugn. Hon kommer att fråga ut rollpersonerna om deras ärende, samtidigt som hon i hemlighet (med hjälp av färdigheten Dölja magi) lägger TANKEÖVERFÖRING och KONTROLLERA PERSON för att genomskåda rollpersonernas eventuella lögner. För att de ska ha en chans att märka att de blir förtrollade kan SL beskriva Siratsias ord som "märkligt genomträngande, befallande och mäktiga." Hennes ögon är "genomskådande och avslöjande". När Siratsia har läst rollpersonernas egentliga planer kommer hon att avslöja det genom att le ironiskt överlägset och rollpersonerna får en "känslomässigt omskakande upplevelse" och känner sig allmänt genomskådade. Deras eventuella lögner känns pinsamma och löjliga.

Siratsia kommer därmed att förklara att hon gör detta för den goda sakens skull, och att rollpersonerna begår ett förförligt misstag om de försöker (och mot all förmodan lyckas) hindra henne. Hon menar att gudarna länge velat att deras skapelser skulle ta egna initiativ, och hon är ett gott exempel på en framgångsrik initiativtagare. Poetiskt målande beskriver hon vilket vackert rike hon tänker skapa, fritt från den ondska hon tänker förvisa. Reselves dimension beskriver hon som en modell av hennes paradis, dock ej fullständig med tanke på dimensionens nattliga strapatser. Hon menar också att hon inte har velat avslöja sina egentliga planer för yttervärlden, därför att vissa gudar kunde vända sig emot henne. Varför hon har ett rykte om att vara ond beror på att hon har vänt sig till de onda gudarna och sagt att hon tänker förvisa det goda från världen. De onda har därför hållit sig någorlunda lugna, medan de goda gudarna har låtit sprida ut legender genom visa män och kvinnor. Dessutom har hon själv skrivit flera legender om sin person. De goda gudarna är inte lika brutala som de onda, och skickar därför en liten grupp av ljusets kämpar (rollpersonerna) för att förhindra henne. På det sättet undviks en massa onödig blodspillan som annars hade blivit aktuell om de onda gudarnas vrede hade väckts till liv.

"Jag räknade med att ni, som utger er för att vara Ljusets kämpar är tillräckligt förnuftiga för att lyssna på mig."

Siratsia kan förmodligen inte åstadkomma något konkret bevis på att hon är god. Rollpersonerna får helt enkelt tro på hennes ord. Hon kan i alla fall säga att hon inte har dödat någon för att kunna studera och uppnå sina mål. Hennes fiender har hon helt enkelt förvisat till hennes "tidlösa dimension" där allt hon trollar bort hamnar. Hon hävdar att hon arbetar på att framgångsrikt kunna trolla tillbaka det hon en gång trollat bort.

Här kan det uppstå komplikationer — säkert mycket intressanta. Kommer rollpersonerna att tro på henne eller inte? Är hon ond eller god?

Om det uppstår strid innan Siratsia hinner tala kommer hon att försöka få rollpersonerna att lyssna genom att hindra dem att komma närmare med hjälp av sina besvärjelser (KONTROLLERA PERSON, SNUBBLA, TELEPORTERA, STENVÄGG, KNÄCKA, etc). Om hon får rollpersonerna att lyssna talar hon. Lyssnar de inte försöker hon samtala med dem under stridens gång.

Om Siratsia hamnar i underläge och riskerar att dödas säger hon något i den här stilen när hon väntar på dråpslaget:

"Det är inte för min skull jag vill göra det här. Det här är för er skull och för alla som vill komma till ett land som är fritt från ondska. Om ni dödar mig, hur länge kommer det att dröja innan ni blir fria från illvilja och ondska? Hur länge kommer det dröja innan världen får en ny chans att renas? Kommer det att dröja sju sekler till, eller kommer det aldrig att komma någon ny chans? Det är ni som avgör. Världens öde är i era händer."

I händelse av strid kommer Siratsia att visa vad sju seklers magistudier är värda. Från sitt lugna, avvaktande och väluppfostrade beteende skiftar Siratsia om till att bli en intensiv flicka som älskar att leka med offensiva besvärjelser. Tornrummet kommer att förvandlas till ett imponerande inferno. Men kom ihåg att ge rollpersonerna en chans, samtidigt som de ska känna att de är i underläge. Siratsia kan låta 35-50% av spelgruppen utplånas innan hon låter sig besegras. Hon kanske trollar bort Någon av dem till den tidlösa dimensionen. Då är denne inte helt förlorad, eftersom det kanske går att hämta tillbaka honom någon gång i framtiden. Om ingen rollperson dör i slutstriden har de haft en enorm tur eller är oerhört skickliga!

Siratsia är så pass farlig att frågan är om hon överhuvudtaget ska vara närvarande. SL kan bestämma att hon för ovanlighetens skull inte är hemma! Detta kan bespara många rollpersoners liv.

ROLLPERSONERNA I SKYMNINGSROS

Rollpersonerna anländer till Skymningsros därför att de vill stjäla Siratsias Vita formelbok. De största komplikationerna de kommer att stöta på där är Letial, hennes torn och givetvis henne själv.

Mindre svårigheter är hur de ska nå tornet, hur de ska passera vissa hinder och lösa vissa gåtor. Siratsias experimentrum för magisk forskning kan också ge problem åt nyfikna rollpersoner.

STÄMNINGSSKAPANDE EFFEKTER

Stämningar är viktiga. För att Skymningsros ska bli en höjdpunkt man minns bör du vara rejält förberedd, ordentligt bekant med platsbeskrivningarna och känna till de olika hindrens funktioner. När du har läst igenom platsbeskrivningarna ett antal gånger och vet att du har förstått dig på de magiska funktionerna, etc, är det dags att utarbeta annat som kan skapa ett oförglömligt spelmöte.

Om man använder sig av hjälpmedel som kartor och figurer bör dessa vara väl förberedda.

Du ska känna dig fri att improvisera efter förnuft, med hjälp av platsbeskrivningarnas riktlinjer.

Väl inne i Skymningsros ska rollpersonerna känna oro. Dammet virvlar för minsta lilla rörelse, regnvattnet smattrar mot de stängda fönsterluckorna. Det ekar och är högt till tak. Allt verkar nytillverkat och oanvänt. Statyer av mänskliga varelser finns utposterade. Salar med prydnader och dekorationer väntar i stillhet under dammet på att bli upptäckta för att äntligen utnyttjas. Rollpersonerna ska undra över vad som har hänt. Har Skymningsros övergetts?

Plötsligt kan underliga ljud höras. Ljudet av tassar mot marmor som tilltar i styrka. Ekot gör det omöjligt att avgöra var det kommer ifrån. Färska, stora kattdjursspår syns precis där rollpersonerna nyss gick. Det oväntade händer. Något faller omkull. Ett ihärdigt droppande ekar i salen. Något rörde på sig. Det finns något vid pelaren, och plötsligt dyker Letial upp bakom rollpersonerna, eller en staty välter.

Något som kan skapa förvirring är Letials spår. Eftersom han kan passera genom Skymningsros väggar kommer rollpersonerna att kunna stöta på spår som försvinner genom en vägg, och fortsätter på andra sidan.

Du kan gärna spela mötet i en stämningsfull miljö med dämpad belysning, stearinljus, etc. Samtidigt spelas lågmäld stämningsmusik, och när det är som mest spännande ropar du till och beskriver hur ett ilsket morrande genljuder i rummet, och där! Där mellan pelarna där uppe syns en varelses rödglödande ögon!

Använd fantasin och förmågan att improvisera! Ett bra spelmöte beror på en väl förberedd spelledare.

SIRATSIAS FÄSTE

Beskrivningarna är gjorda efter följande mönster.

Kursiverade stycken berättar om hur rollpersonerna ser platsen. Kan läsas upp direkt för dem.

Uppfattningsfärdigheter: Finna dolda ting, Lyssna, Provsmaka, Upptäcka fara, med mera. Här beskrivs vad de kan upptäcka med sådana färdigheter. (SL bör själv rulla tärningarna för dessa.)

I Skymningsros kommer magiker att känna en konstant, stark närvaro av magi. De är nämligen omringade av det magiskt strålande fästet. Detta hindrar dem att känna någon annan magisk närvaro.

Varelser: Uppgift om vilka varelser som befinner sig på platsen. Dessa återfinns i Appendix.

Skatter: Beskrivning av föremål man kan finna och ha glädje av.

SL: Här finns den information som behövs för att leda äventyret på just den platsen. Här finns också information som spelarna kan ta del av om de gör saker

på ett visst sätt. Detta är en mycket viktig bit och du måste känna till vad som står i dessa stycken för att kunna leda äventyret på bästa sätt. Läs helst inte stycket medan ni spelar eftersom spelet då bara blir långsamt.

FÖRSTA VÅNINGEN

1 PORTHUS

Bakom de stora utsmyckade dubbelportarna finns en mörk rustkammare. Plötsligt blossar två facklor upp och flankerar porten. Ljuset avslöjar att byggnaden är av vit marmor, med snirkligt guldmålade utsmyckningar. Några nicher ger utrymme för att hänga upp vapen av olika slag. En bred marmortrappa leder upp genom ett guldmålat valv i gotisk stil, och fram till en stor mörk sal. Där framme i dunklet anas robusta marmorpelare.

Det är högt till det kupolformade taket. Golvet och trappan täcks av ett tunt lager damm, som virvlar upp av vinddraget från den öppnade porten.

Finna dolda ting: överst på guldbågen finns en relief av ett brutet svärd.

SL: Dubbelporten är olåst. Vid minsta lilla beröring kommer portarna att ljudlöst svinga upp. Porten stängs när alla har lämnat porthuset. Siratsia kan, om hon önskar, låsa porten.

Om någon med metallvapen går uppför trappan via valvet kommer vapnen omedelbart att hettas upp. Under den första SR blir vapnet lite varmt, under den andra blir det nästan outhärdligt och börjar brännas. Följande SR kommer alla som håller i vapnet att ta samma skada som av brännskador (först 1T4, 1T6, 1T8, osv, men maximalt upp till 5T6). Vapnet börjar glöda, och om det är varmt tillräckligt länge kommer det att smälta (då medelskadan är densamma eller högre än vapnets BV). Detta gäller endast vapen av metall. Det finns två sätt att få med sig vapnen utan att de blir upphettade. Det ena sättet är att TELEPORTERA dem förbi. Det andra sättet är att skydda dem med magi, som FROST, ANTIMAGI, SKINGRA, etc. Besvärjelsen som hettar upp vapnen påminner om en ELD E5.

Siratsia kan personligen tillåta att vapen passerar genom valvet utan att de upphettas.

2 ENTRÈ

Salen är rymlig. Kraftiga pelare sträcker sig mot de knappt urskiljbara kupolerna som formar taket. Till väster finns en bred dubbelport av utsirat, mörkt trä. Åt norr och söder finns det vardera tre valv.

De enda ljud som kan urskiljas är ert eget eko som långsamt dör bort i salens dolda vrår.

Det finkorniga lagret av damm rörs upp och virvlar runt i luftdraget kring era fötter och ben.

3A-B FLANKSAL

(Notera att beskrivningen gäller både 3 A och 3 B.) Salen liknar entrén, utom att den nästan är triangelformad. Den östra väggen är försedd med tre smala, höga fönster som sträcker sig upp mot taket. Fönstren är stängda med fönsterluckor. Röda, långa draperier med perfekt fall omger fönstren. Det vita marmorgolvet täcks till stor del av en röd matta, alltsammans grådaskigt av dammet. Längs innerväggarna finns stoppade, snirkliga trästolar och mindre bord.

Mitt på (i A den norra, i B den södra) väggen finns ett vinrött draperi, broderat med ett geometriskt mönster av guldtrådar. Bredvid draperiet finns en robust trädörr.

Det är tyst och stilla. Regnets smattrande mot fönsterluckorna hörs lågmält och vittnar om ovädret som härjar där utanför.

SL: Draperiet döljer en öppning till rum 4.

4A-B VAKTRUM

En vitmålad träpanel med ett guldmålat mönster täcker rummets väggar. Två stolar står vid ett bord.

I rum B finns en staty av en vakt i fjällpansar, tjock tygmantel och öppen hjälm. I händerna håller han ett långt spetrum, vid höften bär han ett svärd och på ryggen bär han en sköld med ett sköldmärke.

SL: Med ett framgångsrikt Heraldikslag kan rollpersonerna lista ut att krigaren tillhörde en barbarhövdings elitgarde. Elitgardet försvann för två sekel sedan, och därför kan rollpersonerna dra slutsatsen av att den förstenade krigaren är mycket gammal.

5 VALVGÅNG

Den pampiga korridoren följer Skymningsros' rundade ytterväggar. Känslan av frihet och makt förstärks av att det är mycket högt till det välvda taket och att gången är bred. Från takkupolernas centrum hänger smidda ljuskronor av svart metall. En lång, röd matta är utrullad längs med golvet. Höga, spetsiga fönster pryder ytterväggen. Fyra trädörrar är utplacerade efter innerväggen med jämna mellanrum.

6 GARNISON

Med undantag från det låga, platta taket går även den här salen i stil med det övriga ni hitills har sett av Skymningsros. Den här stora, vinklade salen är möblerad med ett trettiotal våningssängar. Sägarna är lyxigt utsirade och försedda med lakan, duntäcken, dunkuddar och rött linneöverkast. Doften från de rena sängkläderna gör luften fräsch.

Finna dolda ting: I tre av sängarna ligger det några sovande varelser.

SL: Personerna i sängarna är tre skickliga krigare som väntar på att få tjäna Siratsia då hennes makt träder i kraft.

7 VAPENFÖRRÅD

Rummet innehåller flera tomma vapenhyllor av metall.

Finna dolda ting: Vapenhyllorna och hållarna har aldrig använts, utan verkar helt nysmidda och nytillverkade, som allt annat tycks vara i Skymningsros.

SL: Dörrarna hit öppnas inåt.

8 KÖK

Ett mycket välutrustat slottskök där alla redskap ligger prydligt sorterade. Skåpen innehåller travar av träallrikar och muggar. I den södra väggen finns två stora öppna spisar med stora järnkittlar. Bredvid spisen ligger en trave torr ved, som sågats till pedantiskt perfekta bitar. I rummets nordvästra hörn står statyn av en medelålders man iklädd förkläde och kockhatt. Han har uppblåsta kinder och girigt stirrande ögon. I hans händer, bakom ryggen, håller han en stor slev.

Finna dolda ting: I sleven ligger nyckeln till vinkällaren. Som det mesta här i Skymningsros är utrustningen oanvänd. Veden verkar ha legat här länge och är garanterat torr. Rök från en eventuellt tänd öppen spis

leds ut genom smala, vindlande ventiler genom en av tinnarna på Skymningsros tak.

9 FÖRRÅD

Detta tycks vara ett matförråd. Det finns fem tunnor och två kistor härinne. En smal trädörr, med en utsirad relief av vindruvor bredvid en vinflaska, finns i den södra väggen.

Finna dolda ting: Tunnorna och kistorna är tomma och tycks aldrig ha varit använda. Dörren till vinkällaren är låst och öppnas med nyckeln från statykockens slev i rum 8.

10 MATSAL

Matsalens marmorväggar pryds av röda gobelänger. Salens golv tas upp av flera robusta ekbord och stolar. Här finns utrymme för ett fyrtiotal matkonsumerande gäster. I taket hänger en jättelik järnsmidd ljuskrona.

11 GARNISON

Som rum 6, fast mindre och utan statyer.

12 TRONSAL

Den vagt triangulära tronsalen påminner mycket om flanksalarna fast med mer guldsmyckningar. I taket hänger en kristallkrona. Vid västra väggen står några stoppade stolar och en soffa med rödaktigt skinn. Vid nordvästra och sydvästra hörnet står utsirade piedestaler. Vid östra väggen finns en tron på ett podium. Tronen har mjuka och harmoniska former med guldmålade konturer och snirkliga målningar. Den har överdrivna proportioner med ett högt ryggstöd. Överst möts många av tronens guldmålade, snirkliga mönster i en relief. Sitsen är drygt två meter från sida till sida, och i det norra armstödet finns det en utmejslad plats för en uppslagen bok. Om det hade legat en bok där skulle den ligga i ganska bekväm läsvinkel för den som satt tillbakalutad på tronen. På tronen ligger flera blanka sidenkuddar i rött, rosa, violett och vitt, kantade med dekorativa guldfransar. Över detta ligger en lång blank mantel av tunt ljusblått siden, som är blankt och slätt som slipat glas och glittrar som en porlande vårbäck, belyst av solen. Mantelns insida är av rosa siden med samma lyster och glans som utsidan.

Finna dolda ting: Reliefen på ryggstödet visar den stiliserade formen av en ros.

Tronen blockerar en hemlig gång. Eftersom den öppnas på magisk väg syns ingen öppningsmekanism.

Skatter: Manteln skapades av Siratsia. Tillsammans med sin utsirade mithrilkrona tänker hon bära manteln då hon bestiger tronen och utnämner sig själv till furstinna. Det sker den dag då hon påbörjar sin erövring. Kappan är värd omkring 250 gm. Sidenkuddarna har ett värde av tio gm/st. Det finns åtta stycken. Kristallkronan i taket är värd 600 gm och väger åtta BEP.

SL: Om man för ett finger genom den slutna reliefrosen glider tronen ljudlöst åt sidan och blottar gången. Från den hörs ett kraftigt brusande ljud som av ett vattenfall. Tronen återtar sin plats efter 3 SR, men kan öppnas på ett liknande sätt från insidan, därför att en likadan relief finns på tronens baksida.

13 ÅNGVANDLING

Ni kommer in i ett runt vitt, marmorrum med fyra stängda marmordörrar i nordväst, nordöst, sydväst och sydöst. I mitten av rummet finns en svampformad pelare som håller uppe taket. Pelarens nedre del är nedsänkt i bred, fem meter hög, något konformad cylinder. Både pelare och cylinder är dekorerade med guldinlägg, som vid taket delas upp och får det att se ut som en skivling, sedd underifrån. Det är fuktigt, varmt och kvavt här inne. Ett dån hörs från cylindern och ett häftigt plaskande och brusande kommer från taket.

Finna dolda ting: På cylindern finns en lucka utmejslad. Den avlägsnas genom att man drar ut den med hjälp av ett hett handtag av järn. Luckan är 30x30cm och lika bred som cylinderns vägg (25 cm). Fotfästen gör det möjligt att klättra upp på cylindern. Öppnar man luckan ser man in i det blossande eldhavet inne i cylindern.

Upptäcka fara: Cylindern är mycket het.

SL: Marmordörrarna är låsta. (SV 16, 300 KP).

Det är härifrån man kan kontrollera vattenstrålen i Fontänsalen 17. Med ett enormt tryck kommer frysta dimmor, små ispartiklar från Isstormarnas Sal 36 upp genom det här rummets pelare via pelaren i Vinkällaren 35. Här inne smälts isdimman till vatten i flytande form, som av trycket forsar upp i fontänen. I cylindern flammar häftiga drakeldslika lågor mot pelaren, vilket medger den upphettning som smälter isdimman.

Alla som vidrör cylindern tar 2T4 poäng per SR i skada. Även luckans handtag är upphettat.

Här finns det flera möjligheter för rollpersonerna att försvåra sin framfart i Skymningsros. Det bästa är att inte röra något alls. Om rollpersonerna släcker elden (lämpligtvis med hjälp av magi, tex med FROST eller VATTENUNDIN) kommer hela fontänens vatten att frysa och liknar då ett träd av glittrande is som sprakar i ljuset från rummets alla prismor. Om rollpersonerna förstärker elden med besvärjelsen ELD kommer vattnet att förångas och rum 17 blir till en ångbastu. Om pelaren förstörs kommer rummet att fyllas med vatten, som till slut släcker elden. När elden är släckt dröjer det inte länge förrän vattnet fryser till is, eftersom inströmningen av kyla fortsätter.

De som har varit i sal 17 har säkert lagt märke till hålet i taket över fontänen. De kanske också har lagt märke till vattnet som skänker den som dricker av det förmågan att förflytta sig i vattenstrålen. De anar säkert att det är med hjälp av vattenstrålen som de kan nå hålet och därmed Siratsias torn. Därför måste vattenstrålen förlängas. Det finns två sätt att göra detta på. Det första, och enklaste, är att gå ner till Vinkällaren 35 och vrida ett kvarts varv på handtaget. På det sättet blir mynningen mindre, men inströmningen är densamma och därför blir trycket på vattnet större. Det mer komplicerade sättet att förlänga vattenstrålen är att använda sig av magi som krymper pelarrörets mynning (alternativt att rollpersonerna klarar av att bygga om pelarröret medan iskall dimma strömmar in, eller medan rummet fylls med vatten). Besvärjelser som STENVÄGG, TELEPORTERA, etc, kan vara användbara.

14 & 15 DIMTRAPPOR

Rummet är format som en lång cylinder, ett runt schakt. En bokstavligen talat iskall dimma cirkulerar efter väggarna som en stigande spiral. Dimman är nästintill fryst till en solid massa, men rör sig märkbart. Väggar-

na är helt släta och glashala av en tunn beläggning rinnande vatten.

SL: Dimman kommer från Isstormarnas sal 36. Isdimman rör sig spiralformat uppåt genom en vinklad mynning i schaktets botten. Vid schaktets tak tinar dimman till flytande vatten som rinner tillbaka längs väggarna. Det är helt omöjligt att klättra. Om rollpersonerna lägger FROST, eller åstadkommer en temperatursänkning på annat sätt, kommer dimman att tätna och frysa till is, vilket gör det möjligt för rollpersonerna att klättra uppför den istrappa de då har åstadkommit. Istrappan är mycket oregelbunden och bjuder på många fotfästen. Det räcker med ett normalt klättraslag för att nå trappans topp, ca 25 meter längre upp. Om rollpersonerna däremot lägger ELD är det 10% chans per effektgrad att den hastiga temperaturförändringen får väggarna att spricka och rasa samman.

ANDRA VÅNINGEN

16 PORTEN OCH STATYERNAS HEMLIGHET

Trappan slutar framför en port av samma vita marmor som det övriga Skymningsros är skapat av. Porten är dekorerad med tunna, snirkliga och cirkelformade guld- och silverinläggningar som flyter in i varandra. Mönstret verkar inte betyda något. Trappan flankeras av två stora (fyra meter höga) statyer föreställande muskulösa demoner. Den norra är av guld, den södra är av silver. Guldstatyn har ett huvud av silver, och silverstatyns huvud är gjort av guld. Deras kroppar täcks helt av snirklande mönster som vittnar om skickligt gravyrhantverk.

Finna dolda ting: Huvudena är löstagbara.

SL: Porten är magiskt förseglad (FöRSEGLA E12) och kan bara öppnas genom att man byter statyernas huvuden med varandra. Detta kan göras med hjälp av besvärjelsen LYFT, vilket Siratsia själv föredrar. Annars kan man klättra upp på respektive staty och med hjälp av teknik (SMI) och råstyrka (STY) byta huvuden. Detta kan vara mycket svårt och kan kräva flera framgångsrika klättraslag, samt SMI- och STY-slag för att hålla sig själv och huvudet kvar där det ska vara, och för att undvika att trilla huvudstupa ner.

17 FONTÄNSAL

Salen är rund och sträcker sig trettiofem meter upp mot en enda stor kupol. Salen domineras av en rund fontän med en vattenstråle som skjuter upp vatten till tjugofem meters höjd. I taket, precis ovanför vattenstrålen, finns ett runt hål som är tre meter i diameter. Salen är smyckad med gulddekor mot den vita marmorn. Golvet är blankpolerat och gråmelerat. Från trappan och fram till fontänen är en röd matta utrullad. Vid rummets väggar finns några stoppade stolar, runda pelarbord och bekväma divaner. Fyra ställningar av smidd metall fungerar som upphängningsanordningar för golvlyktor med brinnande oljelampor i kristallkronor i miniatyr. Kristallerna är små prismor som sprider ljusreflexer i alla möjliga färger. Från en lång, smal piedestal som står väster om fontänen kommer ett starkt ljus från en knytnävsstor kristallkula. Av ljuset bildas en regnbåge alldeles bredvid fontänen. Drygt tio meter över entrédörren på den östra delen av väggen finns en läktare med en pelarvägg. På fontänens kant står en lockförsedd tillbringare av silver.

Skatter: Kristallkulan på piedestalen är löstagbar. Den är försedd med besvärjelsen LJUS E6, försörjd av NEXUS och lyser upp ett område av 18 meter. Den är värd 620 gm. Silverkannan på fontänens kant är värd 65 gm och väger 1/2 BEP. Den är vackert graverad. De fyra små kristallkronorna är värda 100 gm/st och väger 1,5 BEP utan golvställning, och 4,5 BEP med ställningen.

SL: Fontänens vatten är förtrollat med VATTENVÄG E1 och förhäxar den som dricker av det. Den förhäxade får därmed möjlighet att förflytta sig med hjälp av vattenstrålen. Vattnet förlorar sin verkan om det lämnar bassängen en längre tid än tre SR. Det behåller sin verkan om det bevaras i silverkannan. Eftersom det normalt skiljer tio meter mellan vattenstrålens topp och hålet i taket måste vattenstrålen förlängas genom att man antingen ändrar tjockleken på tillflödesröret i rum 13, eller ändrar mynningens tjocklek i rum 35. Vidare går det att nå hålet med hjälp av magi som REPVÄXT, FLYGA, LYFToch TELEPORTERA, men dessa besvärjelser måste klara av att övervinna ett SIGILL med ANTIMAGI E6, som hindrar magisk förflyttning genom hålet. (I det här fallet påverkar inte ANTIMAGIn vattnets besvärjelse VATTENVÄG.)

Det är omöjligt att klättra upp till hålet på den släta väggen.

Om förångningssystemet i rum 13 är saboterat finns det risk att vattenstrålen har förvandlats till ett glänsande iskristallträd, eller har förångats och därmed har förvandlat rummet till en ångbastu.

För att undvika vissa svårigheter då det gäller att lämna Reselves dimension bör rollpersonerna ta med sig kannan, fylld av vatten från fontänen.

18A–C GÄSTRUM

A Mottagningsrum:

Ett kupolformat rum av vit marmor med dekorativ gulddekor, röda gobelänger och en stoppad soffa, något krökt för att passa intill den rundade väggen.

B Salong:

En fyrkantig salong där avlånga prydnadsspeglar med mönstrad guldinfattning pryder den vitmålade, utsirade träpanelen. Långa, vinröda gardiner med kappor och guldfransar flankerar speglarna och rummets båda öppningar. Träpanelens golv och taklister har mjukt bågformade reliefbårder. Det blankpolerade marmorgolvet täcks delvis av ett yvigt fårskinn. På den vita mattan står ett lågt och elegant bord av fernissat ädelträ. Kring bordet finns två bekväma stolar och en divan, allt i samma eleganta stil och med rödfärgade sammetsdynor. Vid en vägg finns ett glasskåp med målat porslin. Skåpet flankeras av två pelare med porslinskrukor med växter. Från taket hänger en smidd ljuskrona av silver med sju vita ljus.

C Sovrum:

Sovrummet går i samma stil som salongen. Det domineras av en rymlig himmelssäng som är fluffigt bäddad med rena, mjuka linnen och duntäcken i rött och vitt. Här finns en stor garderob med mjukt snidade dörrar. I garderoben finns rena sängkläder. En pastell-

målad vikskärm, föreställande blommande rosenbuskar, står ihopvikt i ett hörn. Under sängen finns ett par mjuka tofflor och en porslinspotta, förgylld med guldmålade kanter.

SL: Dörrarna är olåsta. Nycklarna finns i den stora nyckelknippan i Torn 4. Gästrummen ska användas av de gäster och högt uppsatta tjänare som besöker Siratsia en längre tid, då hennes rike börjar breda ut sig. Om rollpersonerna genomsöker alla gästrummen kan SL trappa upp spänningen genom att placera en "förstenad gäst" i någon av gästrummens sängar, något rum kan ha ljusen i kronan tända, Letial kan ha lämnat tydliga spår som försvinner in i någon garderob, etc...

19 FORSKNINGSSAL

En hög, vit kupolsal. En lång arbetsbänk följer den östra väggen i en halvcirkel. Tre stora kistor, med nycklar i låsen, står mitt i salen.

Skatter: Kistorna innehåller obegagnad, standardiserad utrustning för magisk forskning. Utrustningen är komplett. Värdet uppgår till 30.000 sm. Eftersom utrustningen är oanvänd och komplett kan den säkert säljas för det dubbla till den magiker som vill upprätta ett eget laboratorium. Kistorna med utrustning väger 36 BEP/st.

SL: Man når det här rummet via en lönndörr (hittas med ett framgångsrikt Finna dolda ting) bakom soffan i mottagningsrummet 18 A, som vetter mot väster. Siratsia har förberett den här salen åt besökande magiker som önskar fullfölja sin magiska forskning medan de besöker Skymningsros.

20A-Ö BOSTÄDER

I den cirkelformade korridorens ytterväggar finns 28 (A-Ö) låsta dörrar. Nycklarna finns i den stora nyckelknippan i Torn 4. De leder in till de tjugoåtta mindre gästrummen. Gästrummen går i samma stil som sovrummen 18 C, fast något mindre lyxiga.

SL: även här kan man behöva lägga in viss "spänning". Se SL under platsbeskrivning 18.

21A-D GÄSTRUM

De här rummen är en blandning av sovrum och salong. Se 18 B och 18 C.

TREDJE VÅNINGEN

22 FESTSAL

Den rymliga festsalen är rikt utsmyckad med muntra guldkrumelurer. Flera höga fönster med vinröda draperier pryder östra väggen. Samtliga fönster är täckta av fönsterluckor. Från taket hänger tre ljuskronor i kraftiga kedjor. Två robusta ekbord (tre meter breda och tolv meter långa) omringas av tjugosex stolar vardera. I den norra och södra väggen finns två stora öppna spisar. Några trappsteg leder till en upphöjd, något belyst del av festsalen. Ett kraftigt porlande och plaskande ljud hörs därifrån och underliga ljusreflexer kastas på väggar, tak och golv.

SL: Om man eldar i de öppna spisarna leds röken via trånga, vindlande ventiler ut genom en av tinnarna på Skymningsros' tak.

23 LÄKTARE

Från den här delen av festsalen ser man ut över Fontänsalen (se rum 17). Här inne finns ett runt, fernissat träbord som omringas av tolv pampiga stolar med skinnstoppning. Över bordet hänger en kristallkrona med färgade glasprismor. Reflexer från Fontänsalen återspeglas i kristallkronans prismor. Läktarens kant pryds med dekorativa, men förhållandevis små, marmorpelare.

24 SALONG

Den oregelbundet formade salen innehåller fem olika soffgrupper i olika stilar och färger. Från det platta taket hänger olikfärgade draperier och tunna slöjor. Ett schackspel med pjäser av elfenben står vid väggen mitt emot dörren. Två skåp med glasförsedda dörrar innehåller målade uppsättningar porslins- och glasserviser. Några tavlor hänger på väggarna. Motiven är naturskildringar, utom ett som föreställer porträtt av en äldre herre klädd i lila toga, prydd med röda, gula och vita broderier. Hans anletsdrag är hårda och typiska för Barbias barbarer, men hans blick är vänlig. Porträttet är större än de övriga tavlorna.

Finna dolda ting: Med guldfärgad text står det *Terendil 177-93 fO.*

Skatter: Det finns åtta tavlor som är värda 350 gm/st och väger 2 BEP styck. Terendils tavla har ett större format och är värd 420 gm. Det finns fyra miniatyrmålningar som är värda 150 gm/st och väger 1/2 BEP styck.

25 EXPERIMENTSAL

Dörren öppnar rakt ut i ett gapande schakt.

Finna dolda ting: Det är tjugo meter ner till golvet, och det är tjugo meter upp till kupoltaket. Väggarna är inte dekorerade utan är helt släta.

SL: Siratsia har ännu inte haft anledning att utnyttja den här salen.

26 BOTTENLÖST SCHAKT

Dörren öppnas rakt ut i ett gapande schakt.

Finna dolda ting: Det är tjugo meter upp till kupoltaket. Det existerar inget golv. Schaktet verkar bottenlöst. Väggarna är inte dekorerade.

Upptäcka fara: En hisnande känsla av att schaktet är bottenlöst far som en rysning genom kroppen.

SL: Schaktet är mycket riktigt bottenlöst. Det bestämde Siratsia redan då hon skapade Skymningsros. Det var en fascinerande tanke. Om någon eller något trillar ner i schaktet kommer denne att tro att han faller för all framtid.

27 VIT PENTAGRAMSAL

Det finns inget golv på andra sidan dörren. Vitt ljus från ingenstans lyser upp salen. På golvet, tjugo meter längre ner, finns ett pentagram inristat och målat i svart. Det är lika långt upp till kupoltaket som det är långt ner. Under dörren finns små nischer uthuggna med jämna mellanrum. Dessa kan användas som en stege att nå salens botten med.

SL: Dörren från rum 13 på bottenvåningen är låst från insidan. Nyckeln sitter i låset. En magiker som står i pentagrammet och lägger TRANSFER-besvärjelser och besvärjelser som har med framkallandet av andar och demoner att göra, får +5 på läggandet och en halverad PSY-kostnad. Rummet är upplyst av LJUS E3.

28 SVART PENTAGRAMSAL

Som 27, fast förmörkat med MöRKER E3. Pentagrammet är vitmålat. Trots det magiska mörkret syns det ändå.

29 DEMENSIONSRUM I

Rummet är tomt. Taket är valvformat.

SL: Detta är ett av Siratsias många experimentrum till dimensioner och andra världar. Den som går in i rummet och misslyckas att övervinna 18 med sin PSY på motståndstabellen, kommer att känna ett enormt välbefinnande och vill inte lämna rummet. Rollpersonen tänker inga våldsamma tankar och kan tvingas ut därifrån av icke påverkade rollpersoner. Den som en gång har varit därinne kommer för alltid att längta tillbaka. Där tyckte han att han upplevde fullständig insikt och välbehag. Magin i rummet kan skingras om besvärjelsens effektgrad övervinner 8.

30 DIMENSIONSRUM II

Rummet är helt kompakt svart. Ingenting kan urskiljas.

SL: Ännu ett av Siratsias dimensionsexperiment. Det som en gång stoppats in i mörkret kan aldrig lämna det. Det innebär att om någon sticker in en hand går det aldrig mer att dra ut den. Den bör kapas om offret vill gå därifrån. En person som går in i rummet kommer inte att kunna ta sig ut. Föremål som kastas in försvinner. Man hör aldrig att de landar. Facklor slukas av mörkret. Mörkret är en sorts blandning av TRANSFER och MÖRKER E10. Det går att upplösa detta med SKINGRA eller LJUS.

31 DIMENSIONSRUM III

FRÅN UTSIDAN:

Dörren in hit är blockerad av två reglar av marmor. Reglarna sitter sammansmälta med väggen.

SL: Blockeringen skapades av Siratsia genom hennes möjlighet att omforma Skymningsros' struktur. Varje marmorbom tål 200 KP. Siratsia misslyckades med ett av sina experiment och där bakom den tillbommande och låsta dörren (Siratsia har nyckeln) finns något som till och med Siratsia fruktar. Där finns något som hon aldrig någonsin vill att någon ska få veta vad det är...

Om låset avlägsnas och dörren öppnas eller splittras väller en tjock, svart och stinkande rök ut genom springor och öppningar i dörren. Den sprider sig med en hastighet av en meter/SR. Allt den berör färgar den permament svart och bjuder på en stinkande odör. (Går att RENA med magi). Vidare fungerar röken som ett gift med styrka 15. Den drabbade känner det som om han skulle bli söndersliten inifrån och tar 1T6 i skada under 15 SR eller tills någon lägger HELA på det olyckliga offret. Om offret dödas av röken förvandlas denne till en zombie 1T6 SR senare, och går gladeligen in i rummet. SL bör vara noga med vilka dörrar som hålls stängda för att veta hur röken sprids. Röken forcerar inte stängda dörrar.

Den som kikar in i rummet måste lyckas med ett svårt INT-kast eller drabbas på följande sätt av sin oerhörda skräckupplevelse

- Den skräckslagnes INT sänks med 1T3.
- Ett slag på Skräcktabellen +20-INT. (+100%-(INTx5%))
- En slumpmässig fobi ur Fobitabellen.

Offret kommer aldrig att kunna tala om sin upplevelse. Bara tanken på det får honom att bli likblek i ansiktet och skaka tänder. Skräcken får offret att tiga om vad hans arma ögon har skådat. Försöker han ändå berätta eller minnas görs ett nytt slag på skräcktabellen. Offret får stora sömnsvårigheter.

Defekterna kan botas genom GLÖMSKA.

Vad som nu finns där, det vet egentligen ingen utom de som har sett det. Och vad det nu är kommer ingen att kunna få reda på det. Kommer någon någonsin att få veta vilken fasansfull skuggvärld som döljer sig där inne? Inte ens Siratsia vet riktigt vad det är, det enda hon vet är att något gick fel när hon försökte skapa ett rum av ljus som motsats till rum 30. Siratsia blir märkbart rädd och okoncentrerad om hon påminns om det här rummet. Om hon blir tillfrågad på ett plötsligt och "ofint" sätt blir hon handlingsförlamad under 1T3 SR och har -1T4 i CL på allt hon gör under de närmaste 1T4 timmarna. Det var med nöd och näppe hon själv överlevde rummets fasor.

32 & 33 DIMENSIONSRUM IV & V

Tomt rum. Taket är valvformat.

SL: Siratsia förberedde de här rummen för dimensionsexperiment. Men efter misslyckandet med rum 31 slutade hon med sin farliga dimensionsforskning.

34 MINNESMUSEUM

Salen smälter in i Skymningsros' övriga stil. Längs väggarna hänger flera porträtt. På dammiga hyllor finns obegripliga tredimensionella och flerdimensionella modeller av multiversum som bygger på olika idéer om multiversums utformning. På piedestaler ligger föremål utplacerade.

Finna dolda ting: Det finns en lönnlucka mitt i en kupol i taket som leder in till det hemliga Vindsutrymmet 41. Det är mycket svårt att hitta lönndörren om man inte letar på rätt ställe.

Skatter: För Siratsia är föremålen ovärderliga.

SL: Dörren är låst. Siratsia har nyckeln. Porträtten föreställer Terendil (likadant som porträttet i salong 24), äventyrarna Al, Uvid och Gendol (se Siratsias historia år 93 fO). Det finns porträtt av prins Dejavin och Beres (92 fO) och en tavla av Terendils hus. Ett porträtt föreställer Reselves. Det finns flera andra porträtt som är namnlösa. På tre piedestaler hänger vackra kvinnodräkter. På en piedestal ligger resterna av Siratsias stav Pary II som splittrades under slaget vid El-Glamor år 345 eO. På några andra piedestaler ligger en kam, en tom parfymflaska, ett par oidentifierbara föremål, en dolk, en sprucken kristallkula och på en annan ligger en död, röd ros. Längs väggarna finns möbler. Många är mycket slitna och passar inte alls in i palatsets stil. Några kommer ursprungligen från Terendils hus. På olika sätt påminner alla dessa föremål om Siratsias förflutna.

UNDERVÅNING

35 VINKÄLLARE

Den nedåtgående trappan slutar efter en stund framför en olåst trädörr. Det blir märkbart svalare.

Rummet bakom dörren är runt och det är tre meter till taket. Mitt i rummet finns en bred pelare. Väggarna täcks av tomma hyllor. Här inne är det ännu svalare, på gränsen till kyligt. Ett dovt pysande ljud hörs från pelaren.

Finna dolda ting: På hyllan finns tre vinflaskor. Den första innehåller vitt vin, och av datumet att döma

är den 676 år gammal, dvs från 66 fO (efter att man har räknat om den ursprungliga angivelsen till modern tid, vill säga — det tar en stund). De andra flaskorna innehåller rödvin och är daterade 35 eO, respektive 451 eO. Av märkena att döma är vinerna sydländska.

På pelarens baksida finns ett kallt guldhandtag. Vrider man det ett kvarts varv minskar man tillflödet av isdimma från sal 36 till sal 17, via sal 13, genom att mynningen blir smalare. Detta medför att trycket blir större och att fontänens vattenstråle förlängs med femton meter och når in i Entrérum 42 i Siratsias torn. Om handtaget vrids ett helt varv är trycket oförändrat.

Skatter: En samlare kan tänkas betala riktigt bra för vinflaskorna.

SL: Siratsia lagrar här några utvalda viner inför sitt maktövertagande.

36 ISSTORMARNAS SAL

SL: Den här salen är formad som ett halvklot, med den flata sidan mot Skymningsros' botten. Väggarna går inte att urskilja eftersom hela salen är fylld av en virvlande dimma av små ispartiklar. Dimman liknar den kondens som kolsyreis avger.

Isstormarna virvlar runt i ett bestämt mönster (cirkulerar i pilarnas riktning). Detta medför en kraftig ström mot myningen till pelaren som leder isdimma till fontänen. Detta åstadkommer ett högt tryck. Trycket är mindre vid de vinklade myningarna till sal 14 och 15, och där rör sig dimman långsamt.

Under normala omständigheter kommer inte rollpersonerna att nå den här salen, utom om de faller eller klättrar ner genom myningarna till sal 14 och 15. I salen är det oerhört kallt och alla tar 1T6 i skada/SR. Rustningar absorberar så länge rustningens absorberingsförmåga inte överstigs av frostskadorna. Tänk på att det är oerhört svårt att hålla sig fast på de isiga, flata marmorväggarna, vilket försvåras ytterligare då dimman far runt i en kraftig stormvind. Vinden kan dock behärskas med VINDKONTROLL E10. Kölden kan upphävas med ELD E10. Vidare kan dimman frysas till kompakt is med FROST E5.

TORN 1-4

37 TORN 1; FÅNGRUM

Det runda tornrummet är ett fångrum. Det finns små gallerförsedda gluggar som vetter mot respektive väderstreck. Utsikten är imponerande, men vyn är inte särskilt vacker. De Eldsprutande drakarnas vidder är inget hemtrevligt område, och särskilt inte när regnet öser ner och åskans gudar dånar fram över himlavalvet.

SL: Dörren in hit är gjord av järnbeslagen ek. På utsidan finns en ordentlig regel och två lås. Nycklarna sitter i låsen.

38 TORN 2; JUNGFRUKAMMARE

Ett smakfullt inrett sovrum. Till skillnad från de flesta andra rum i Skymningsros är tygerna ljusblå. Här finns en himmelssäng, garderob och en liten divan med ett bord. En skrivpulpet står under fönstret som vetter mot öster.

Finna dolda ting: Allt är orört och i nyskick.

SL: Trappan upp hit är smal och vindlar sig fram över kupolerna i Festsalen 22.

39 TORN 3; FÅNGRUM

Samma som 37, Torn 1.

40 TORN 4; FÖRRÅD

Det runda, fönsterlösa tornrummet är upplag för ett tiotal låslösa träkistor och möbler. I taket hänger en kristallkrona.

Finna dolda ting: I kristallkronan hänger en stor nyckelknippa. Där finns nycklar till Skymningsros' låsta dörrar, alltså rum 31, 34 och Siratsias torn, utom nyckeln till det här förrådet. Kistorna innehåller diverse köksutrustning, en mängd röda tyger och möbelstoppning, facklor, ljus, några krukor guldfärg, mm.

Skatter: Självklart är förrådets innehåll värdefullt, men alldeles för otympligt att ta med sig.

SL: Dörren hit är låst. Siratsia har nyckeln.

41 VINDSUTRYMME

Vindsutrymmet utgörs av en sluten, valvformad korridor som har fyra meter till tak och är sju meter bred. Det finns två sätt att nå den. Antingen via den hemliga luckan i taket till Minnesmuseet 34, eller via en väl dold och mycket svårfunnen tacklucka som man kan nå från taket.

Utrymmet har Siratsia tänkt utnyttja som extra förråd, som gömställe eller för att inreda och forma om till en fjärde våning.

SIRATSIAS TORN

De här våningarna saknar damm, och möbler och utrustning visar spår av att vara använda.

Allmänt bör nämnas att trapporna från 42 till 43, från 43 till 45 och 46 till 47 är förtrollade med SNABBHET E5. Det gör att de som går i trappan rör sig mycket snabbare än normalt, men utan att märka det. Därför upptäcker de heller inte hur långa trapporna egentligen är. Man tror bara att de leder upp en våning (3-5 meter) och inget mer. Tillsammans med illusionen i rum 48 är detta en förtrollning som är skapad så att man ska få det svårare att upptäcka att Siratsias torn i själva verket innehåller våningar mellan de som man först utforskar. (Förhäxningen bryts självfallet när trappan lämnas, och träder åter i kraft när rollpersonen återvänder till den.)

När rollpersoner med låg fysik går uppför trapporna kan SL berätta att de känner sig trötta av allt trappspringande. Det är konditionskrävande och detta kan få dem att ana oråd.

42 ENTRÈRUM

Ett runt rymligt rum med kupoltak, på golvets mitt finns ett hål (3 m i diameter). Nordöstra och nordvästra partiet av salen utgörs av raka väggar. Några trappsteg leder upp till en dörr på den nordöstra väggen. Den nordvästra pryds av en nonfigurativ mosaikrelief, bestående av flera fyrkantiga och lika stora bitar fastsatta i en ram av en silverliknande metall. Bitarna är av både marmor och trä.

Finna dolda ting: Reliefbitarna i mosaiken är rörliga som i ett alfabetspussel. Om bara bitarna satt på rätt sätt skulle de i sin helhet visa en reliefbild. Men en bit saknas, annars skulle det aldrig vara möjligt att få bitarna rörliga.

Baksidan av dörren i den nordöstra väggen har flera sylvassa metalltaggar. Dörren är självstängande, men går att blockera (se Matsal 43).

SL: Hit kommer rollpersonerna med hjälp av vattenstrålen från Fontänsalen 17, genom att först ha gjort vissa regleringar i rum 13 och/eller rum 35.

Reliefpusslet på väggen föreställer i sin helhet en dörr. Att lägga pusslet kräver ett framgångsrikt, svårt INT-kast och tar mellan 1 och 4 timmar. Det krävs ett normalt INT-kast, eller ett svårt Finna dolda ting att upptäcka att det ska föreställa en dörr.

När pusslet är lagt kommer en bit att saknas, nämligen biten med dörrhandtaget. Dörrhandtaget finns i Biblioteket 47. När den satts på plats går det att öppna dörren och rollpersonerna är varmt välkomna till sal 49.

(Den SL som önskar pröva spelarna kan använda sig av ett riktigt alfabetsbrickpussel och låta spelarna klara av det.)

43 MATSAL

Salen domineras av ett bastant ekbord, omringat av sexton stolar. Golvet täcks av en mönstrad matta. I taket hänger en kristalljuskrona. Ett rep från taket hänger ner bredvid bordets norra hedersplats. En dörr finns i salens norra vägg och ett draperi döljer en öppning i den västra väggen.

Finna dolda ting: Entrédörren hit från rum 43 har ett runt draghandtag. Men dörren öppnas egentligen utåt genom att pressas upp. Om någon drar i handtaget kommer trappan att vikas ihop och förvandlas till en hal, sluttande tunnel. Den som inte klarar ett svårt SMI-kast glider ner och tar 2T6+2 i skada av taggarna i dörren i rum 42. Om dörren är öppen tar offret endast 1T6 i skada av fallet.

I kristallkronan hänger ett prisma i form av en fyrsidig pyramid (som en T4). Dess spetsar är färgade blått, rött, gult och grönt. Den hänger med den blå toppen uppåt.

SL: Repet är kopplat till en klocka i Köket 44. Om man drar i repet kommer de två servitörshandskarna att vakna till liv, glida in i matsalen och en röst hörs som frågar vad det får lov att vara.

Var mån om att rollpersonerna upptäcker prismat i kristallkronan. Om de inte tar det med sig kommer äventyret att få ett tragiskt slut i rum 50 och 51.

44 KÖK

Köket innehåller flera förvaringsskåp och en öppen spis med varm glöd. På en arbetsbänk ligger ett par vita servitörshandskar bredvid en stor ihopslagen bok. En mässingsklocka hänger från ett rep i taket. I ett skåp finns en silverservis och två porslinsserviser.

Finna dolda ting: I ett skåp står två flaskor dödligt gift undangömda. Giftstyrkan är 16.

Skatter: Boken är en receptamling över många av världens maträtter. Kan säljas dyrt till matintresserade konsumenter. Den är skriven på fornspråk. Väger 1 BEP. Skafferiet innehåller mat och ingredienser från världens alla hörn.

SL: Vid tilltal, eller om klockan ljuder, vaknar handskarna till liv och svävar upp för att betjäna. Det enda de kan uträtta är matlagning. De kan bara tala de fraser som är nödvändiga för etikett och gott uppförande. Vidare kan de namnet på nästan all världens maträtter.

När handskparet lagar mat svävar handskarna fritt och snabbt omkring från skåp till skåp, från bänk till spis, osv. Till slut har de skapat en förtrollande god måltid. Handskarna tål 4 KP, ABS 1 och har FV 5 (b) i Matlagning, FV 16 i Dolk och FV 4 (b) i Läsa fornspråk. Handskarna flyger med hjälp av FLYGA E1.

Om de angrips försvarar de sig med köksknivar. Om en handske förstörs kommer den andra att dra sig undan och vänta på ett tillfälle att matförgifta sina fiender.

45 SALONG

En gemytlig rosendoft ligger i luften. Rummet är runt, förutom där trapphuset ligger. De vita marmorväggarna pryds av röda gobelänger och vita och rosa slöjor hänger från taket. En bekväm soffgrupp med sidenklädsel omringar ett lågt bord. På bordet står en silverbricka med en silverkupa över. Två bekväma stolar står bredvid ett underligt bord. Den cirkelformade bordsskivan vilar på spetsen av en konformad piedestal. Piedestalen är dekorerad med reliefer av blad och klängväxter. Bordsskivan är uppdelad i olika sektorer (allt som allt tjugoåtta stycken; den yttre ringen har sexton, den mellersta har åtta och den innersta har fyra). I mitten finns en hel cirkel. Sektorerna är tillverkade av ljusa och mörka träbitar och är märkta med märkliga symboler. På bordsskivan finns tolv pjäser, ungefär två decimeter höga, utplacerade med jämna mellanrum. Varannan är av silver, varannan av guld.

Finna dolda ting: Vid konpiedestalens fot finns en liten skjutlucka där det ligger två konformade pjäser med grepphandtag i toppen. En är av guld, en av silver. Här finns också en regelbok för spelet "Multiversums Erövrare".

Skatter: Spelet är värt en hel del. Var pjäs är värd 75 gm. Silverkupan och brickan är tillsammans värda 100 gm. Under kupan ligger en oval, blålila kristallkula av ett strutsäggs storlek. Kristallkulan lyser starkt lila och när kupan avlägsnas upplyses hela salen. Om man tittar riktigt noga kan man upptäcka en pärlemorfärgad cirkel, en gloria, i kristallkulans centrum. Kristallen väger 2 BEP.

SL: Det är fördelaktigt för rollpersonerna om de tar med sig den blå kristallen. Annars kan det bli hett om öronen under besöket i rum 49. Om de inte har den med sig har de kanske möjlighet att vända tillbaka och hämta den.

Spelet "Multiversums Erövrare" går ut på att erövra så många sektorer som möjligt och samtidigt utmanövrera motspelaren. Spelplanens olika sektorer symboliserar multiversum. Förflyttningen och reglerna är ganska speciella. Det gäller att inte rubba multiversums balans. Spelskivan välter om en pjäs placeras fel därför att vikten blir ojämnt fördelad. De två konformade pjäserna används för att behålla jämvikten medan man flyttar en pjäs.

Genom att erövra vissa sektorer tvingar man den andra spelaren att göra sådana drag som kan slå ut honom. Om bara en pjäs slås ut välter spelplanen. Om däremot två pjäser slås ut i samma drag behålls balansen om de övriga pjäserna är placerade på rätt sätt.

Man börjar varannan gång. Det vill säga att först börjar den ene spelaren, sedan gör man två drag åt gången. Efter vartannat drag måste motvikterna lyftas

upp för att se om multiversums balans är korrekt. Är den fel välter brickan och spelet är slut. A, sen B. Sedan är det B igen. A fortsätter, A igen. B, B osv.

Detta är ett mycket svårt brädspel som mycket få har klarat av. Medan man spelar brukar man sluta pakter (för att behålla balansen). En bruten pakt kan innebära ett en eller flera pjäser avvisas från spelplanen. Här har man mycket nytta av intelligens och färdigheter som Schack = Brädspel, Bluff, Köpslå, Övertala, Räkna, etc.

Spelet visar hur lätt multiversum kan rubbas om inte lagarna följs på rätt sätt.

46 SIRATSIAS SOVRUM

Detta tycks vara ett sovrum, men ett sovrum för någon som är mycket rik. Sängen är försedd med en himmel av vinrött siden, överkastet är ett rött tyg från ett fjärran land som är känt för sina kvalitétsprodukter. Därifrån kommer också den mönstrade stora mattan på golvet. Sängen är gjord i ett mörkbrunt utsnidat träslag som bara finns i de stora djunglerna i södern. De övriga sängkläderna är av det finaste siden och linne man kan tänka sig. På golvet, bredvid ligger en stor dunkudde klädd i vinrött siden. Väggarna är klädda med en mörk, glänsande panel av ädelträ. Två rikligt utsmyckade byråer flankerar sängen. Vardera byrån har två lådor. I norra väggen finns en utsnidad dörr i svärtad ek. Det snidade konstverket i dörren föreställer en ryttare med kåpa som rider bland molnen, ett mästerverk!

Finna dolda ting: Handtaget på en av byrålådorna liknar ett dörrhandtag. Den sitter i en fyrkantig reliefbit som mycket väl skulle kunna passa in i pusslet i rum 42.

Skatter: I garderoben finns mycket vackra kvinnodräkter av siden och många olika sorters nattlinnen och liknande. Det finns trettio olika dräkter av varierande värde (tjugo värda 1T10+5 gm/st och tio värda 1T10x5 gm/st).

SL: Siratsia kommer knappast att sova här när rollpersonerna är i Skymningsros. Hon är med största sannolikhet upptagen med annat. Om rollpersonerna kommer hit vid någon annan tidpunkt kanske hon sover, men väcks då av Letial. Kudden vid sängen är Letials sovplats.

Reliefen är pusselbiten som behövs för att öppna dörren i rum 42.

47 BIBLIOTEK

Rummet är fullt av utsirade bokhyllor, proppade med skrifter och böcker. Men för den som sett Fadarims tempelbibliotek är detta inte någon större mängd böcker.

Finna dolda ting: Spiraltrappan ser ut att sluta här men om man drar ut en av böckerna i bokhyllan närmast glider bokhyllan åt sidan och visar trappan som leder uppåt.

Skatter: Böckerna är av varierande värde.

SL: Samtliga böcker är skrivna på Siratsias personliga språk som hon själv har utvecklat. En bok kan vara av intresse. Det är en språkbok om överföring av fornspråk till Siratsias eget och tvärt om. Man kan lära sig Siratsas språk till en kostnad av Läsa/Skriva 10 och Tala 10 (kategori B). FV i Siratsias språk kan aldrig utvecklas över elevens FV i fornspråk.

48 FALSK TORNSAL

Ni kommer upp i ett stort tornrum med kupoltak och med åtta gotiska fönster som omringar ytterväggen. En trappa går runt salens väggar och leder upp till fönstren. Härifrån har ni utsikt från tornets allra översta rum. Regnet smattrar mot de tjocka fönsterrutorna. Vinden tjuter klagande utanför. Salen är magiskt upplyst. Ljuset sprider sig från en uppslagen, helvit bok som vilar på en skrivpulpet med förgyllda klängranksmönster.

Åskan dånar och dess muller rullar genom tornrummet och dör bort som en viskning
"Allt att vinna, allt att förlora."

Skatter: Boken skulle kunna vara värd en ofattbart stor summa mynt i handeln.

SL: Skymningsrosillusionen är här ytterligare förvrängd av en andra illusion så att tornets hemlighet inte ska avslöjas. Det är Siratsia som lagt en ILLUSION E10 som till formen och utsikten föreställer rum 53. Svårighetsgraden att genomskåda den är 22. Om den genomskådas avslöjas rummets egentliga form (här finns inga fönster). Boken och skrivpulpeten finns kvar.

Boken är magisk. Alla känner en otäck lockelse att få bläddra och läsa i boken. Den som gör det kan få utstå obehagliga följder.

Den rollperson som misslyckas med ett normalt INT-kast kommer, med eller mot sin vilja, att läsa ett stycke i boken. Den som gör det slår en T100. SL avläser i nedanstående tabell för att bestämma vad offret råkar ut för. Det kan både vara vinster och förluster.

01-05	En exakt kopia av spelarens egen rollperson uppenbarar sig. Om spelaren lyckas döda den på egen hand får han 30 erfarenhetspoäng som får växlas in till FV omedelbart efter striden. Om hans "alter ego" vinner, attackerar dubbelgångaren alla andra. Dess uppdrag är att döda. Efter slutfört uppdrag återvänder den till sitt dunkla ursprung.
06-10	Rollpersonen förlorar 1T6 poäng från någon av sina grundegenskaper (slå för vilken), som återfås efter att han har lämnat fästet, om rollpersonens spelare lyckas slå 1T20 under den drabbade egenskapen, annars är förlusten permanent.
11-15	Om rollpersonen misslyckas att övervinna 20 med sin egen PSY på motståndstabellen förvandlas han till en staty av solid sten. Kan återställas med HÄVA FÖRSTENING.
16-20	En fråga. Rollpersonen får ställa en helt valfri fråga som kan besvaras kortfattat med 80% sannolikhet att svaret är sant. En fråga som är starkt beroende av någons handling kanske inte besvaras. Frågor som kräver krångliga svar får gärna besvaras i form av en gåta. SL kan redan från början hitta på verser på rim som besvarar klassiska frågor som SL tror att spelarnas rollpersonenr kommer att fråga. Tex: Hur dödar man Siratsia? Vilken är hennes riktiga formelbok? Hur förstör man formelboken?
21-25	Alla rollpersonens magiska föremål förlorar

	sin magiska verkan. Undantag är de föremål som hittats i Skymningsros, vilka förblir oberörda.
26-30	Rollpersonen blir omedelbart helad från alla sina skador och skavanker. Dvs att alla KP och PSY återställs, och att alla skadade kroppsdelar blir friska. Även förlorade kroppsdelar växer ut på nytt. Ärr och sår utplånas.
31-35	Sinnesbedövning. Ett av offrets fem sinen blir obrukbart under de närmaste 1-6 dagarna.
36-40	Läsarens PSY fördubblas tillfälligt. Det går inte att återhämta de PSY-poäng som erhålls utöver läsarens normala PSY, utan de förblir förbrukade efter att de har utnyttjats.
41-45	Offret kommer automatiskt att fumla på sina följande 2T4 tärningskast. Detta ger dock inga negativa EFP för offret.
46-50	Offret blir mycket känsligt. FYS minskar till hälften vid räddningsslag mot gift och sjukdomar. Var gång rollpersonen träffas tar han dubbla KP i skada och blöder 1KP/SR, vilket endast kan läkas med HELA.
51-55	Personen får ett föremål som har med hans personliga uppgift eller yrke att göra. Om du anser att ett visst föremål ska komma till hjälp kan du placera det här. En krigare som behöver ett bra svärd kan få ett förtrollat sådant. Om rollpersonen behöver försämras kan han få sina vapen omvandlade till trävapen, etc.
56-60	Läsarens livsåskådning förändras till motsatsen. Om läsaren är god, blir han ond, en modig blir feg, etc. SL får se till att spelaren spelar sin rollperson efter sin nya livsåskådning, annars tvingas han att lägga beslag på rollpersonen och spela den åt spelaren.
61-65	Rollpersonen kommer automatiskt att få perfekt resultat på de närmaste 1T4 tärningsslagen. Detta ger dock inga extra EFP.
66-70	Läsarens nästa projektilattack eller offensiva besvärjelse kommer att drabba läsaren själv.
71-75	Rollpersonen kommer att få en grundegenskap ökad med 1T3 tills han har lämnat fästet. Om spelaren lyckas slå 1T20 mot den drabbade egenskapen är ökningen permanent, annars försvinner den efter det att rollpersonen har lämnat Skymmningsros.
76-80	Offret blir plötsligt chockerande fult. KAR sänks till 1, och alla som han överraskar måste lyckas med ett normalt INT-kast, eller slå på skräcktabellen.
81-85	Läsaren får slå på skräcktabellen +4 (+20%).
86-90	Läsaren får omedelbart 30 erfarenhetspoäng att placera på valfria färdigheter.
91-95	Läsaren blir obotligt osynlig.
96-100	Fritt att hitta på för SL!

Var sak bör bara hända en gång. Om resultatet inte lämpar sig, så hitta på något likvärdigt, eller slå om.

Om någon har erhållit något positivt och vill läsa igen och resultatet skulle bli bra även denna gång, förlorar läsaren ett poäng från någon av sina grundegenskaper permanent. Slå fram vilken egenskap som drabbas. En läsare kan bara råka ut för något positivt en gång.

Rollpersonerna får gärna tro att det här är Siratsias vita formelbok. Om de ger sig iväg med fel formelbok kommer de kanske ändå inte att bli besvikna. Det hela beror på om Siratsia är vid liv eller inte. Är hon inte död kommer rollpersonernas framtid att se mycket dyster ut.

49 PÄRLEMORDRAKENS KAMMARE

Innanför trädörren finns ett stort runt rum, helt utan andra vägar ut. Rummet fylls upp av en livs levande drake som morrar ilsket åt er. Det är en yngre drake med pärlemorfärgat fjällpansar.

SL: Detta kan skapa viss panik och förvirring. Här behöver man endast hålla den blålila kristallen från rum 45 i handen för att draken skall lägga sig ner och somna. Rollpersonerna kan också fly tillbaka ned för trappan till rum 42. Draken kommer inte att följa efter.

Om man attackerar draken då den sover med avsikt att skada den går vapnet rakt igenom som om draken inte fanns. Däremot kan man vidröra den om rörelsen inte är av brutal natur. Mitt över draken framträder en svävande gloria i pärlemor. Glorian är ca 2x2 meter i diameter och någon enstaka dm tjock. Den svävar alldeles invid taket. Den som klättrar upp på draken och igenom glorian kommer upp ur golvet till rum 50. Det går inte att väcka draken på något vis. Den enda ledtråden till att använda kristallen är drakens pärlemor och pärlemorglorian som syns där inne. Låt spelarna få chansen att komma på att använda kristallen själva. INT-kast ska bara användas i extrema nödfall.

Om inte rollpersonerna medför kristallen väl synligt, eller visar den för draken, attackerar draken efter 2-4 SR. Om kristallen visas somnar draken och blir helt ofarlig. Den räknas som en medelmåttig ung drake i Monsterboken, dock bara med FV 12.

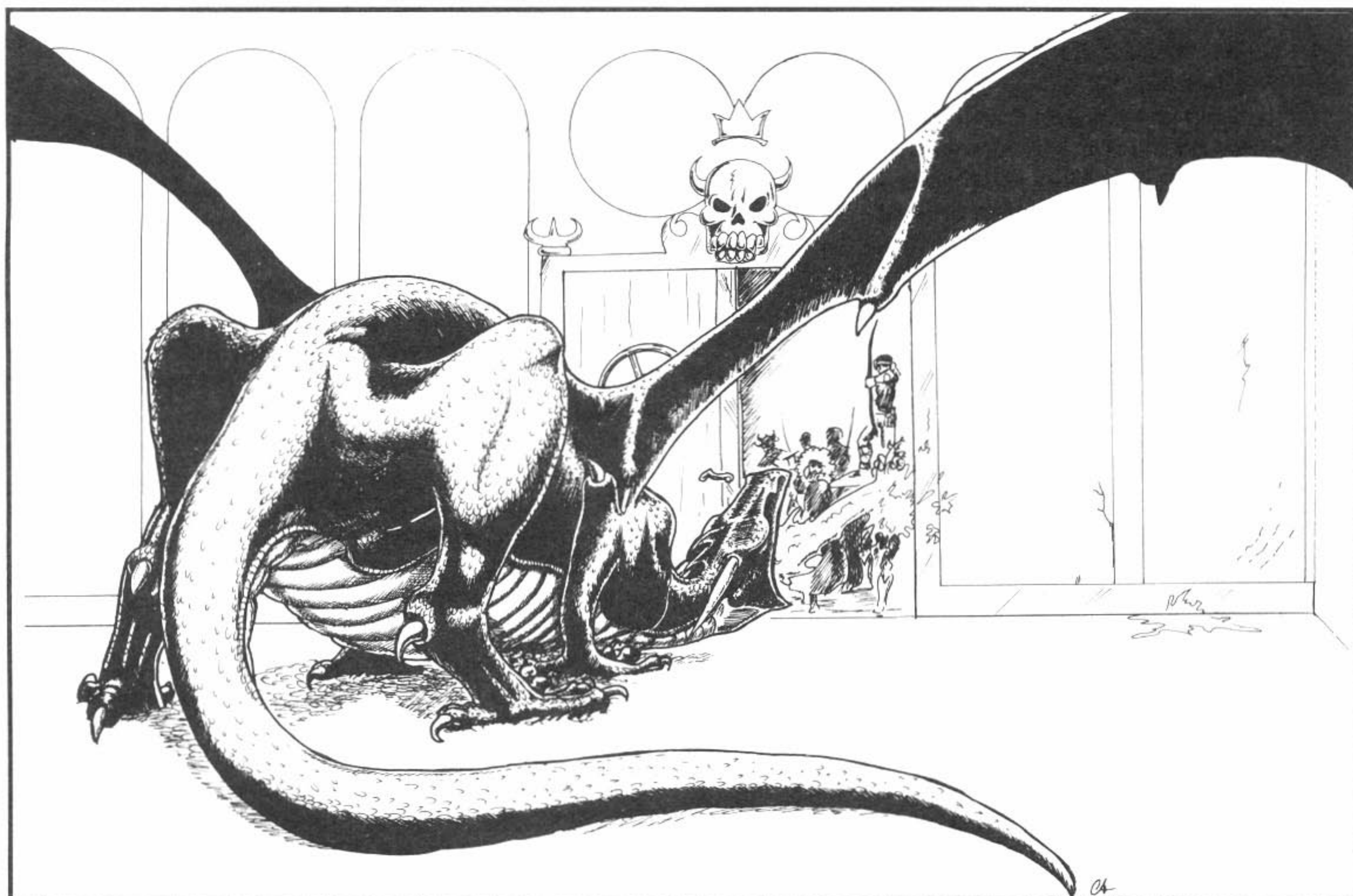
De flesta spelare och spelledare kommer kanske att fråga sig varför det finns en drake i ett torn hos Siratsia. Det förklaras av att även draken är en del av Skymningsros' besvärjelse. Om spelarna tycker att det är märkligt, har du inte lyckats få dem medvetna om hur märkvärdigt Skymningsros verkligen är. Här upplever man märkliga och oförklarliga ting. Här råder Siratsias lagar...

50 FÄRGRINGENS SAL

Ni kommer upp ur golvet. Inget spår efter något hål kan upptäckas. Mitt i det runda rummet svävar en massiv ring av sten, utmejslad i ett enda stycke. Den befinner sig ca 1,5 meter över golvet. Den har en diameter på tre meter. I väggen finns fyra olikfärgade avtryck av kvadrater, cirklar och trianglar. Färgerna är gult, blått, rött och grönt. Från en mynning i ringen lyser en kraftig vit stråle. Över ringen fins en rund öppning i taket.

Finna dolda ting: I ringen finns ett triangelformat avtryck. Det går att snurra ringen så att ljusstrålen lyser på vilken som helst av de färgade geometriska avtrycken i väggen.

SL: Det fyrsidiga prismat från rum 43 kommer till nytta här. Man ska passa in det i ringens avtryck med det blå hörnet som topp. Då kommer ljusstrålen att färgas blå. Sedan ska man vrida ringen så att ljusstrålen pekar mot en blå triangel. Om man pekar med



ljusstrålen på något annat avtryck än den blå triangeln, kommer personen som snurrar ringen att känna ett litet nålstick i en slumpmässig kroppsdel ur vars sår blodet kommer att forsa. Personen kommer att blöda så kraftigt att han förlorar 1 KP/SR. Blodflödet slutar om någon pekar på rätt form och rätt färg, dvs på en blå triangel. Då tänds också en vit stråle i ringen som en pelare och sträcker sig upp genom hålet i taket. Den eller de som ställer sig i ringen svävar långsamt upp och genom kupoltaket i rum 51 och hamnar i sal 52. Det går att kliva ur strålen när man vill. Enda ledtråden till att peka på en blå triangel är att prismat hängde med den blå toppen uppåt, och att sidorna är triangelformade.

Eftersom det bara är tre meter till taket kan rollpersonerna kliva upp på ringen och på så sätt nå in i sal 51, men därifrån kan de inte komma till sal 52. Har inte rollpersonerna med sig det fyrsidiga prismat från rum 43 blir de tvungna att vänta här tills antingen Siratsia, Letial eller döden befriar dem.

51 ELEMENTARRUM

Både tak och golv är formade som konkava kupoler. I golvet finns ett runt hål. Det finns en silverfärgad cirkel en halvmeter bortom kanten. Rummets runda vägg är uppdelad i åtta sektorer som var och en är en vision av en elementarvärld.

SL: Detta är öppningar, en sorts portar till de olika elementens världar. Från norr, och därefter medsols, är det eld, ljus, tid, vatten, köld, mörker, jord och luft. I det här fallet räknas tid som en elementarvärld, eller dimension. Den visionen föreställer en mängd pulserande färger och oregelbundna "händelser" som kastas om i olika ordningar.

När man befinner sig mitt i salen, tex i ljusstrålen från Färgringen, känner man hur alla portaler sliter som magneters osynliga krafter. Närmar man sig en portal med ett steg får man en otäck känsla av att man sugs emot den. Går man ett steg närmare börjar kraften att slita så kraftigt att om man misslyckas med ett STY-slag tvingas man ett steg närmare och kroppen slits sönder och dematrialiseras och försvinner in i den portal man närmade sig. Kroppen kan komma att förvandlas till brinnande lava, till vatten, ljus, osv, och sugs in i respektive elementarvärld.

Detta är egentligen en av Siratsias senare experimentsalar.

52 PELARSAL

Efter att ha passerat kupoltaket med ljusstrålen befinner ni er stående på golvet i den södra delen av en rund sal, som är fylld av tätt stående marmorpelare.

SL: Ju närmare salens centrum rollpersonerna rör sig, desto mer trädlika blir marmorpelarna. Vid centrum tycker rollpersonerna att de känner och hör vindens sus, och anar en blå himmel mellan trädens täta bladverk.

När rollpersonerna har nått salens centrum är de ohjälpligt förflyttade till Reselves dimension. Försöker de gå tillbaka upptäcker de att det inte går, ty de är inte längre kvar i Pelarsalen.

53 SIRATSIAS KAMMARE

Nu har ni nått ert mål! Ni står mitt i en stor rund sal. Ni anar inte riktigt hur ni kom hit, men det spelar ingen roll för nu är ni här. Här finns ett par bord och stolar som är täckta av böcker och en massa föremål som används vid magisk forskning. Här finns en stor mängd saker som ni aldrig har sett tidigare, och ni kommer nog aldrig att begripa vad det är. I den nordliga delen av rummet finns ett bord och en bekväm stol, och där

svävar Siratsias vita formelbok i en behaglig läsvinkel. På golvet ligger en tjock ullig matta. Vägen fram till boken blockeras av en förtrollande skön, ung kvinna.

Varelser: Siratsia själv i egen hög person!

Skatter: Föremålen här inne är obegripliga för de flesta. De är till för magisk forskning, och de kan säkert säljas för fem- till tiotusen guldmynt om man finner rätt köpare. Se även personbeskrivningen över Siratsia.

SL: Om de fortfarande finner det möjligt, efter den omtumlande upplevelsen i att beskåda Siratsia, kan de försöka prata med henne, besegra henne, hmm... Se avsnittet Siratsia i Skymningsros.

Det är inte helt nödvändigt att Siratsia är här överhuvudtaget. Rollpersonerna och spelarna har förmodligen varit utsatta för en rad hårda episoder sedan de anlände till fästet. Det kan räcka med att bara gå fram och hämta formelboken och ge sig av härifrån. Siratsia kanske dyker upp under en annan del av äventyret än denna, eller i någon annan spelkampanj. Om rollpersonerna inte är "utslitna" genom förlust av KP, PSY, FYS, magiska föremål, liv osv, under sin vistelse i Skymningsros, kan Siratsia vara utmärkt för att få rollpersonerna att känna sig riktigt utpumpade. Intelligensen har förmodligen satt spelarna på prov i andra delar av palatset.

RESELVES DIMENSION

Siratsia har funnit dimensionen och har skapat möjlighet att vandra mellan den och sin egen värld. Mycket snart kommer rollpersonerna att upptäcka att de fd marmorpelarna är äkta träd. Dimensionen är en enda stor, levande skog! På himlen skiner tre stycken torusformade solar. Solarnas färger är rött, grönt och blått, vilka tillsammans ger ett vitaktigt sken. Skuggornas konturer är tredelade i olika färger. En alv kommer att ha svårt att acceptera träden, växterna eller djuren som äkta, och kommer att känna sig mycket förvirrad och vet inte vad han/hon ska tro. Om någon animist försöker tala med djur eller växter talar de om att allting alltid har existerat. De har inte sett andra varelser än djur och Siratsia, som de beskriver som en ljuvlig varelse som sprider glädje och skönhet omkring sig. De förklarar dessutom att om man följer solarna tills de går ned kommer man att höra vackert flöjtspel, tillsammans med ljudet av havets vågor på avstånd tillsammans med vinden som prasslar bland trädens blad. Melodin är så förtrollande att varken de själva eller något djur de känner till har kunnat närma sig utan att stanna och lyssna till de bedårande tonerna. Flöjtspelet slutar då mörkret har gjort sitt inbrott. Vidare vet djuren att om man går från solnedgångarna kommer man vid mörkrets inbrott till ett stenigt, livlöst och sorgmodigt landskap. Inget djur vet vad som händer under natten, utom att det är mörkt.

Siratsia blev förtjust i dimensionen dels för Reselves skull (se nedan), som hon ibland samtalar med, och dels för att dimensionen påminner om det paradis hon tänker skapa. Om rollpersonerna konfronteras med Siratsia då de senare i äventyret når hennes Rum 53, kommer hon att försöka få rollpersonerna att tro att hon tänker skapa en värld där det goda och harmoniska råder. Kanske är hennes ord falska och osanna. Kanske använder hon dimensionen för att vilseleda sådana som rollpersonerna. Eller är hon egentligen godhjärtad? Se stycket om Den välvilliga Siratsia för närmare information.

BESKRIVNING AV DIMENSIONEN

Det första varje rollperson måste göra är att försöka övervinna 15, (för alver och animister 5), med medelvärdet av sin PSY och INT.

Ett misslyckande innebär att rollpersonen glömmer tid och rum och är fullständigt förtrollad av skogen som tycks vara ännu vackrare än förut. Alla begrepp om tid är fullständigt borta, och det rollpersonen upplevt tidigare minns han/hon endast som en för länge sedan bortglömd dröm. Om alla rollpersoner förtrollas kan äventyret vara slut här, där de för evigt är förtrollade och för alltid fyllda av harmoniska och tidlösa känslor...

Om en eller flera rollpersoner inte förtrollas kan de berätta för de förtrollade vad som har skett. De förtrollade får ett nytt försök att stå emot förtrollningen. Ett misslyckande innebär att rollpersonen blir lätt förvånad, sedan bryr han sig inte om de andra rollpersonerna utan vill hellre lukta på blommorna och springa omkring barfota i gröngräset. (Om spelaren kan spela sin rollperson som en harmonisk naturvän som lever i fullständig frihet, utan att vara bunden till tiden kan spelaren fortsätta att sköta sin rollperson, annars får SL ta över rollpersonen tills vidare.)

DIMENSIONENS UPPBYGGNAD

Dimensionen verkar bestå av ändlös vildmark. Här och där finns bäckar med klart källvatten. Det finns gläntor med olika blommor och växter. Varje halvtimme är det 25% chans att man möter något djur. Alla djur lever i harmoni med varandra. SL kan välja ett djur ur Monsterboken om ett möte uppstår. Tänk på att det mest existerar små djur som harar, ekorrar, fåglar, råttdjur, men också rådjur, antiloper, kattdjur, hunddjur, etc. Det förekommer också en hel del smådjur som rollpersonerna aldrig sett tidigare. De djuren är unika för dimensionen. Några exempel: ekorrliknande djur med regnbågsfärgad päls, varelser med långa tofssvansar och med korkskruvsliknande horn, vita pälsbollar med ögon och rosa ben, ja alla livsformer är möjliga. De påminner mest om mjuka kramdjur.

På himlen finns tre solar. En röd, en grön och en blå. Av deras form att döma liknar de mest stirrande ögon.

Tiden förflyter annorlunda här — en timme motsvaras av ungefär en minut i den verkliga världen. Det är inte alltför ovanligt att Siratsia tillbringar viss tid att studera här för att få ännu mer tid till förfogande.

Ingen karta är nödvändig att göra. De två geografiska regler man behöver bry sig om är att var man än befinner sig och följer solarna från ungefär middag till kvällning kommer man fram till spelmannen Reselves. Den andra regeln är att man kommer till det steniga landskapet om man beger sig bort från solnedgångarna.

En kreativ SL kan utveckla dimensionen och göra äventyr som rollpersonerna kan spela i denna värld. Detta kanske blir aktuellt om samtliga rollpersoner förtrollas av dimensionens skönhet.

SPELMANNEN RESELVES

Solarna går alltid ned i väster och solnedgångarna är alltid lika vackra och färgsprakande.

En halvtimme innan solarna försvinner hör man en spröd och vacker melodi som spelar i harmoni med de prasslande trädens gyllene blad och med dånet från mäktiga vågor som hörs från ännu längre avstånd.

Här måste man lyckas övervinna 15 med INT på motståndstabellen, eller stanna och lyssna som förtrollad ända till mörkrets inbrott då flöjtspelet upphör. Förtrollningen bryts om den förtrollade blir omruskad eller knuffad.

Fortsätter man i tio minuter läser SL följande:

Er äventyrargrupp når fram till en vidsträckt gräsbevuxen glänta som sluttar mot en klippig havsstrand. Strax ovanför det blå-gröna havets horisont syns de färgsprakande solarna som stirrar på er medan de mäktigt går ned. På en delvis mossbevuxen, flat stenhäll sitter en karismatisk man iklädd byxor, en ärmlös tunika och en mantel i himmelsblått. Han spelar på en tvärflöjt av trä. Det växer några gröna blad på flöjten vilket får den att likna en kvist. Bredvid honom finns en blank piedestal av utsmyckat silver som brinner i de nedgående solarnas eld och återspeglar himmelens gnistrande färgspel. Piedestalens topp består av en stor halvcirkelformad skål som är sammansmält med den.

Han verkar vara ganska ung, har långt silverblont hår och en lång och smal kropp. Trots hans smala figur tycks han vara spänstig och stark. Han sitter djupt koncentrerad och ängnar sig helhjärtat åt sitt flöjtspel. Han tycks inte reagera på att ni anländer. Flöjtspelaren heter Reselves.

RESELVES SÅNG

Reselves fortsätter att spela en stund, ända tills alla de tre ögonlika solarna en och en har försvunnit bakom horisonten. Solnedgången är ganska unik för den här dimensionen eftersom de tre solarna representerar de tre grundfärgerna. När en sol har försvunnit bakom horisonten har den färgen försvunnit från landet. När alla tre solarna har gått ned har alla färgerna försvunnit. Under tiden sjunger Reselves en sång. Havets brus, lövens prassel och vinden som blåser genom flöjten och framkallar toner fortsätter att bistå med melodin som Reselves förut spelade.

Solar som bortom västerkant gå ned
stråla för evigt över glädjens hed
Dränk dina sorger enligt lyckans sed
Utnyttja silvervatten till sista droppen
Skänk det till den gyllene karotten
Med virveln nås den yttersta toppen
Jag Reselves spelar i solnedgångens brand
Min sång handlar om en hjälpande hand
Jag sjunger för er om portar till andra land
Se hur de brinnande solarna i havet försvinner
Spring från mörkret till morgondagen om du hinner
Sätt silversjön i rörelse och tidsvirveln du finner
Österns Soldemoner än en gång solarna stjäl
Av det Mångfärgade Svärdet slås de ihjäl
och morgonen åter till natten säger farväl
Solar som över österkant stiger
För allt ert livsljus moder jord niger
och oss alla i morgonens strålar viger.

ATT MÖTA RESELVES

Han upprepar sången tre gånger innan solarna har gått ned, och i och med det bleknar Reselves bort tills han helt är upplöst och därmed försvunnen. Nästa gång solarna går ned återvänder han tillsammans med de eftermiddagssolstrålar som värmer gläntan.

Reselves talar inte utan sjunger endast sången.

Rollpersonerna måste lyckas stå emot Reselves tankeavläsande förmåga mot hans PSY (22). Ett misslyckande innebär att Reselves är fullt medveten om personens tankar.

Om rollpersonerna är fientligt inställda avbryter Reselves sin sång, reser sig upp och sveper manteln om sig. I samma veva genomgår han en förvandling. Han kommer att verka kunglig och mäktig. En aura av kraft (motsvarar AURA E8) omger honom och han sträcker ut handen mot den sista nedgående solen, vars sista strålar träffar hans hand. I handen skapas ett glänsande slagsvärd av den nedgående solens ljus och det skiner lika kraftigt som en färgad solstråle. I två minuter kommer den västra himlen fortfarande att vara blek av de allra sista strålarna, sedan har ljuset slocknat totalt. Under 24 SR kommer han att strida mot rollpersonerna med sitt svärd och med sin magi. Sedan lämnar han området. Om rollpersonerna besegrar honom kommer han aldrig mer att återvända, och snart kommer skogen och djuren att dö av sorg. Till och med solarna skulle inte längre kunna gå upp. (Egentligen fångade av soldemonerna, se nedan; Dimensionen under natten.)

ÅTER TILL SIRATSIA

Meningen är att rollpersonerna på nytt ska använda tillbringaren från fontänsalen 17 som av rollpersonerna bör ha fyllts med fontänens vatten. Om de inte redan har förbrukat vattnet någon annanstans ska de hälla det i silverpiedestalens skål. Detta kan de lista ut genom att lyssna till Reselves sång. Om de inte har kvar något vatten i tillbringaren har de mycket svårt att lämna dimensionen. Kanske kommer de att möta Siratsia om hon händelsevis skulle passera här. Kanske lyckas rollpersonerna få Reselves att hjälpa dem på något sätt, eller så kanske de gör en riskfylld TRANSFER-flykt.

När det rätta vattnet från kannan har hällts ner i skålen och någon rollperson sätter fart på vattnet genom att röra runt med till exempel handen mycket snabbt, blir vattnet som en virvel. De rollpersoner som tittar i skålen kommer att få känslan av att de själva befinner sig i virveln och på väg att lyftas uppåt av den. Virveln kommer med andra ord att lyfta rollpersonerna till Siratsias kammare 53. På det sättet kan de lämna den här underliga dimensionen.

DIMENSIONEN UNDER NATTEN

I SKOGEN

Under natten är dimensionen något annorlunda. Om rollpersonerna *inte* befinner sig i det livlösa steniga området (som man kommer till om man går bort från solarnas nedgång) kommer natten först att vara totalt tyst och mörk. Inte ett djur syns till. Snart stiger en blek fullmåne över östra horisonten, som även den är torusformad. Som ett kallt och ondskefullt öga iaktar den

nattens värld. I månljuset finner rollpersonerna att träden ser skräckinjagande och hotfulla ut, de känner sig oroliga och illa till mods. Långt bort från öster hör de hjärtskärande och hemska oljud som stör nattens tystnad. Någon som lyckas med ett Lyssna-slag konstaterar att det låter som en vild strid, blandat med dånande ljud och mäktiga vrål. Om de ger sig av mot ljudet kommer de lagom fram till det steniga landskapet när solarna går upp. Om rollpersonerna stannar där och letar kommer de att finna en stor hög av klippblock som sträcker sig över hundra meter mot skyn. Vid nästa solnedgång kommer klippblocken att visa sig vara ett enormt slott, Soldemonernas slott, se nedan.

Under dagtid går det inte hitta någon ingång i stenhögen.

I DET LIVLÖSA STENLANDSKAPET

Om rollpersonerna befinner sig i det livlösa steniga området upptäcker de ett enormt slott som verkar hotfullt och skrämmande. Efter en kort stund får rollpersonerna bevittna ett märkligt skeende.

Först och främst flyger tre skräckinjagande vidunder av obegriplig storlek ut från slottets kolossala port som svingas upp med ett brak. De fruktansvärda varelserna är tre bevingade demoner, en röd, en grön och en blå. Dessa flyger ut och landar några hundra meter utanför slottet. (Rollpersonerna befinner sig på ca tvåhundra meters avstånd från demonerna vid det här laget. Om inte rollpersonerna håller sig undan genom att gömma sig ställer demonerna otåligt sig och stirrar ilsket mot dem. Om demonerna blir anfallna kommer de snart att göra slut på rollpersonerna, såvida de inte håller ut i ca 20 SR, för då anländer Reselves.)

Efter det att demonerna har anlänt, kommer Reselves att uppenbara sig framför dem. I handen håller han ett mångfärgat svärd som därför skimrar mest i vitt, men då och då blossar upp i någon annan färg, som strax skiftar om till en ny nyans, osv. Snart bryter en våldsam kamp ut mellan Reselves och de tre demonerna där Reselves svingar sitt mångfärgade svärd, och demonerna utnyttjar sina vapen och förmågor. Striden håller på ända till morgontimmarna och då dödas först den blå demonen, sedan den gröna och sist den röda. Så fort en demon är död börjar en sol gå upp. Den sol som stiger har samma färg som den dödade demonen. Kampen återupprepas varje natt som Reselves finns kvar i dimensionen.

Om rollpersonerna blandar sig i kampen är de välkomna, men risken är stor att de dödas av demonerna. De är nämligen mycket kraftfulla och farliga.

Om rollpersonerna ger sig in i slottet kan det beskrivas som mycket stort och anpassat till demonernas storlek. Där finns en tronsal, en entrésal, en kammare för vardera demonen och lite andra salar av mindre betydelse. Demonerna har inga skatter. De tjänar endast ett syfte, och det är att fånga solarna vid solnedgången, och att var natt dödas av Reselves för att släppa solarna fria. Om Reselves lämnar dimensionen, till demonernas förtjusning, kommer de för alltid att hålla de tre solarna fångade. Rollpersonerna kan självklart befria dem om de kan bekämpa demonerna. Men när solarna går ner igen har soldemonerna vaknat till liv och är på väg för att fånga dem på nytt.



ATT LÄMNA SKYMNINGSROS

Att komma härifrån låter kanske svårare än vad det är. Under den ulliga mattan som täcker golvet finns ett runt hål, två meter i diameter. Under hålet ser man alla våningar man passerat, men det är nu hål genom varje golv och tak, ända ner till Pärlemordrakens Sal 49. Det ser ut som ett hisnande schakt. Om man vräker sig ner från Siratsias kammare, faller man med normal hastighet halva vägen. Under den andra hälften blir man förtrollad av en LANDA-formel (se Appendix) och landar därför mjukt i Pärlemordrakens sal 49. LANDA-formeln kommer endast att påverka levande varelser. Om rollpersonerna vill ta med sig föremål genom att kasta ner dem kommer föremålen inte att förtrollas utan går sönder. En rollperson som lastar sig tung med föremål tar skada då han kommer ner. SL avgör skadan beroende på hur mycket rollpersonen bär. En person i plåtrustning kan ta någon T6 i skada. När man har hoppat ner genom schaktet kan man inte se upp i det. Det enda man ser är den sovande draken, som man landar på. Pärlemorglorian i taket är borta, liksom den blålila kristallkulan, det fyrsidiga prismat och silverkannan. De föremålen har återigen placerats ut på sina ursprungliga platser, såvida inte Siratsia önskar något annat. Ty hennes vilja är lagen i Skymningsros.

APPENDIX

VARELSER

I det här avsnittet beskrivs många av de personer som rollpersonerna kan träffa på medan de äventyrar i Barbias högländer. De mindre karaktärsstarka och viktiga varelserna/personerna beskrivs först under rubriken Allmänna personer. Efter det följer ett längre avsnitt som i detalj beskriver viktiga SLP som ofta fungerar som nyckelpersoner i grundäventyret.

De SLP som förekommer är ofta karaktärsstarka individer, som också utgör väsentliga "brickor i spelet". Mycket av äventyret bygger på olika SLP:s sätt att agera (och självklart på rollpersonernas uppförande). Samtliga SLP beskrivs ytterligare i de sammanhang de uppträder i äventyret, och du bör vara medveten om personens mål, uppförande och karaktärsdrag. Ett rollspel är ett spel med roller, och det beror till stor del på dig om rollerna får liv och för att kunna göra det måste du vara insatt i rollen. Du måste veta vad personen vet och inte vet, vad den vill ha reda på, vad den har för värdefullt att ge rollpersonerna, vad den tjänar på att berätta det han/hon vet, och hur hans/henne personlighet fungerar i förhållande till karaktärsdragen hos de personer som omger honom/henne.

ALLMÄNNA PERSONER

Beskrivningen över de allmänna personerna är relativt enkelt gjord. Deras grundegenskapsvärden är inte särskilt intressanta. Om det skulle bli aktuellt att känna till ett sådant värde för någon kan du snabbt slå fram det intressanta värdet med de tärningar som rasen kräver. Exempelvis om rollpersonerna använder magi, måste du veta vad offret har för PSY. Om offret råkar vara en orch, slår du 3T6, eftersom det står i Monsterboken att rasen kräver det. FYS och STO är normalt lika höga som KP, och om personen har SB måste också STY- och STO-värdena vara ganska höga. Kanske har de skatter. Med hjälp av grundreglerna ska du kunna slumpa fram vilka skatter de har på sig. Kom ihåg att i dessa trakter är det inte särskilt vanligt med rikedomar. Alla personers KP på kroppsdelar är uträknade för den SL som önskar utnyttja det mer detaljerade och realistiska stridssystemet (se Expertreglerna).

Beskrivningen följer nedanstående mönster:

NAMN

Typ av varelse (antal)
Totala antalet kroppspoäng
Eventuell skadebonus
Kroppspoäng i tur och ordning höger ben, vänster ben, mage, bröstkorg, höger arm, vänster arm och huvud. Till vänster om snedstrecket värdet utan rustning eller skydd, till höger värdet med.
Vapenfärdigheter samt skada
Andra färdigheter och egenskaper
Annan information

FADARIMPRÄSTINNOR, NOVISER

Människa (9 stycken)
Totala KP 10
4/- 4/- 4/- 5/- 3/- 3/- 4/-
Svärd 10
En Fadarimprästinna kan ha några besvärjelser som har med väder och vind att göra.

INVIGDA FADARIMPRÄSTINNOR

Människa (18 stycken)
Totala KP 13
5/- 5/- 5/- 6/- 4/- 4/- 5/-
Svärd 14
En Fadarimprästinna kan ha några besvärjelser som har med väder och vind att göra.

URBANS KRIGARE

Människa (5 stycken)
Totala KP 17
6/- 6/- 6/- 7/- 5/- 5/- 6/-
Tvåhandssvärd 19
Förgiftade vapen; sövande styrka 16.

URBANS KRIGARE

Människa (5 stycken)
Totala KP 16
6/7 6/7 6/8 6/8 5/7 5/7 6/7
Armborst 17
Slagsvärd 14
Förgiftade pilar; sövande styrka 16

ÅSKMOLNET

LUFTELEMENTAR E5
Totala KP 25
Blixt (3T6) 16
Molnet manades fram av Fadarim för att vara hennes gravväktare. Alla i molnet får skymd sikt, -5. Molnet skadas endast av magi (halv skada). Den tar dubbel skada av ELD och KÖLD.

UMBLAR SE'ER

Människa
Totala KP 10
4/1 4/1 4/1 5/1 3/1 3/1 4/1
Dolk 18

UNG SPINDEL

Jättespindel
Totala KP 23
Skadebonus 1T6
Bett 10
Nät 8
Bettet och nätet är försett med paralyserande gift, styrka 13 (För nätet slår SL 1T10; om värdet är över ABS måste rollpersonen slå ett räddningskast).

DVÄRGSPÖKE

Spöke av fd dvärg (6 stycken)
- - - - - - -
Skräckslå
Arranars spökvänner.

STANDARDORCH
Totala KP 11
1/4 1/4 2/4 2/5 3/1 3/1 4/-
Vapen 10

ERFAREN ORCH
Totala KP 15
5/6 5/6 5/6 6/6 4/6 4/6 5/6
Vapen 15

OFFICERSORCH
Totala KP 16
Skadebonus 1T4
6/6 6/6 6/6 6/7 6/5 6/5 6/6
Vapen 18

SVARTALV
Totala KP 10
4/2 4/2 4/3 5/3 3/3 3/3 4/2
Vapen 10

SVARTNISSE
Totala KP 5
3/1 3/1 3/2 4/2 2/1 2/1 3/-
Vapen 8

TROLL
Totala KP 19
Skadebonus 1T6
6/3 6/3 6/3 7/3 5/3 5/3 6/3
Klubba 14

VARG
Totala KP 12
5/1 5/1 5/1 6/1 5/1 5/1 5/1
Bett/klor 12

BEBEK
Orch
Totala KP 17
Skadebonus 1T4
7/6 7/6 7/6 8/7 7/5 7/5 6/6
Tvåhandsyxa 22
Hjälteförmåga: Snabbslående
Kapten över Svartfolksgrottornas ingång.

UTANGAZ
Halvorch
Totala KP 13
5/1 5/1 5/2 6/2 4/1 4/1 5/1
Magi M 10 (kan fem besvärjelser efter SL:s val, FV 10).

GYZEL
Halvorch
Totala KP 12
5/1 5/1 5/1 6/1 4/1 4/1 5/1
Magi E 12 (kan fem besvärjelser efter SL:s val, FV 12).

KIRILIR
Halvorch
Totala KP 10
4/1 4/1 4/1 5/1 3/1 3/1 4/1
Magi I 13 (kan fem besvärjelser efter SL:s val, FV 13).

SKELETT
Skelett av fd människa
Totala KP 7
3/7 3/7 3/7 4/7 2/7 2/7 3/7
Vapen 10

ZOMBIE
Zombie av fd människa
Totala KP 22
Skadebonus 1T6
7/2 7/2 7/3 8/3 6/2 6/2 7/-
Vapen 10

ALLMÄNNA NOMADER
Människor
Totala KP 13
5/2 5/2 5/2 6/2 4/2 4/2 5/1
Vapen 12
Båge 10
En barbars utrustning varierar.

ALLMÄNT STADSFOLK
Människor
Totala KP 10
4/- 4/- 4/- 5/- 3/- 3/- 4/-
Stav 7
Dolk 7
Slagsmål 7

TJUV
Människa
Totala KP 12
5/1 5/1 5/2 6/2 4/1 4/1 5/1
Dolk 15

YDDRIS KEJSERLIGA SOLDATER
Människor
Totala KP 13
5/4 5/4 5/6 6/6 4/4 4/4 5/6
Svärd 13
Sköld 10
Stångvapen 13
Båge 11

KLAN TRIDORS SOLDATER
Människor
Totala KP13
5/2 5/2 5/3 6/3 4/2 4/2 5/4
Vapen 13
Sköld 10
Båge 13

STENGOLEM
2 stycken
Skadebonus 1T4
Totala KP 16
6/8 6/8 6/8 7/8 5/8 5/8 6/8
Sabel 15
Golem beskrivs i Gigantreglerna och i Sinkadus nr 4 (februari 1986).

SVART DUVA
Totala KP 5
Näbb 8
Magi: Dödshjärta 10 och Mörker 10 (PSY 10).

MORO-BERCH
Demon
Totala KP 46
Skadebonus 4T6
8/12 8/12 8/12 8/13 8/11 8/11 8/12
Tvåhandssvärd 16
Moro-Berch är en bevingad elddemon med svärd.
Förmågor: Vingar (Förflyttning 20), Osårbarhet och regnerar KP av eld. Tar 2T6 i skada av 1 liter vatten.

SÄRSKILDA PERSONER

Beskrivningen av följande personer består av grundegenskaper, SB, KP och förflyttning. Kroppsdelarnas KP enligt Expert-reglerna står före rustningens ABS. Sedan följer vapenbeskrivning och speciella förmågor om så behövs. Färdigheter, besvärjelser och utrustning kommer därefter. Sist nämns vars och ens målsättningar. De färdigheter som finns är de som kan komma till nytta då rollpersonerna träffar dem. I texten i det stycke där respektive person påträffas finns ytterligare information.

SIEN NATELI

Sien Nateli är Fadarimtemplets överstteprästinna år 610 eO. Hon är 31 år gammal, har svart långt hår som hon ofta bär uppsatt med hårprydnader av silver. Hon klär sig i en utsökt arbetad, vit klänning som passar hennes välformade figur. Klänningen är utsmyckad med tre silverlinjer som börjar vid högra axeln och slutar vid vänstra höften. Detta symboliserar att hon är överstteprästinna. Över kläningen bär hon flera smycken av guld och silver. Hon äger en öppen silverhjälm med vackra snirkliga gravyrer. Sien Nateli är omtyckt som ledare, och hon är klok och rättvis. Genom att dela upp makten och sysslorna, som man alltid har gjort i Fadarims tempel, är hon inte den enda som bestämmer.

STY	10	STO	13	FYS	15
SMI	16	INT	17	PSY	20
KAR	18				

KP 14

5/-	5/-	5/-	6/-	4/-	4/-	5/4

Slagsvärd	21	1T10+1
Sammansatt båge	14	1T10+1
Dolk	14	1T4+1

Förflyttning: L10
Färdigheter: Lärdomsfärdigheter 18, Kommunikationsfärdigheter 17, Smyga 10, Hoppa 10, Klättra 17, Änterhake 10, Finna dolda ting 15, Upptäcka fara 15, Lyssna 10, Barbiska B5, Fornspråk B3, Överlevnad berg 12, Mentalism 16 och Animism 15.
Besvärjelser: Samtliga Mentalistbesvärjelser upp till skolvärde 16, samt VINDKONTROLL 22, VÄDERFÖRUTSÄGELSE 19 och HELA 11.
Utrustning: Smycken till ett värde av 1000 gm. Med sig bär hon ett blankpolerat slagsvärd och en juvelbesatt dolk.
Hjälteförmågor: Språkets gåva, Tidskänsla, Snabbslående, Stålblick.
Målsättning: Allt för ordens bästa! Sien Nateli är mycket mån om att tempelorden fortsätter att existera och fungera som den alltid har gjort. Det är tack vare Sien Nateli som rollpersonerna anlitas för att sätta sig emot Siratsia. Hon vet att Siratsia är en farlig fiende och att hon måste besegras, det är det viktigaste just nu, därför låter hon rollpersonerna utnyttja templets resurser. Tänk på att det är endast Sien Nateli, Skriftväkterskan och rollpersonerna som från början vet vad som är på gång.

EREA SKRIFTVÄKTERSKAN

Erea är en av de äldre prästinnorna i Fadarims tempel. Hon har uppnått en ålder av snart fyrtio år, och har troget tjänat som Skriftväkterska under tjugo. Sien Nateli har lovat Erea att hon kan lämna orden och söka lugn och ro efter det att episoden med Siratsia är över. Erea ser fram emot att sluta, men samtidigt känns det vemodigt. Tiden i templet har betytt mycket för henne. Erea har ännu inte värvat någon ny noviseprästinna. Ordens lag är sådan att om man lämnar den måste en ny prästinna värvas. Kanske tycker Erea att någon av rollpersonerna är lämplig? Kanske inte. Hon har mycket höga krav. När Siratsias spion Moirabia börjar bli aktiv i Fadarims tempel och om Erea därmed misstänks av rollpersonerna tar hon mycket illa upp. Hon är en av de mest lojala av prästinnorna, och under sin tid har hon varit en fläckfri skriftväkterska.

STY	11	STO	10	FYS	9
SMI	12	INT	15	PSY	14
KAR	12				

KP 10

4/-	4/-	4/-	5/-	3/-	3/-	4/-

Bredsvärd	11	1T8 +1

Förflyttning: L10
Färdigheter: Administration/juridik 16, Barbiska B5, Östjori B4, Fornspråk B4, Dvärgspråk B2, Satenu B1, Sjunga B3, Övertala 9, Överklasstil 12, Upptäcka fara 11 och Gömma sig 10.
Utrustning: Bredsvärd och nyckeln till biblioteket.
Målsättning: Att troget tjäna orden den tid hon har kvar. Hon har ögonen öppna för att hitta en efterträdare. Erea har genom Sien Nateli hört talas om Siratsia, och det kommer inte att dröja länge förrän hennes tre medhjälpare också vet vad rollpersonerna har på gång. Självklart berättar hon inget om hon blir tilltalad att hålla tyst. Om hon anklagas för något tar hon mycket illa vid sig, då hon anser sig själv som en av de prästinnor som bäst har följt ordens regler.

MOIRABIA

Moirabia är en ung, blond flicka på 26 år. Hon är mycket karismatisk och utstrålar en atmosfär av förrädisk skönhet, som får henne att verka onaturlig på ett sätt som liknar älvfolken. Vem som helst av det motsatta könet kan falla för hennes vädjande blå ögon och befallande röda läppar. Hennes långa silverblonda hår är utslaget och något lockigt. Moirabia är spion åt Siratsia, vilket utförligt beskrivs under rubriken Spionen i Fadarims tempel. Moirabia ska spelas som självsäker och känslokall. Hon utnyttjar och manipulerar (personer av motsatta könet) för att nå det resultat hon önskar.

STY	10	STO	10	FYS	17
SMI	17	INT	14	PSY	11
KAR	19				

KP 14

5/-	5/-	5/-	6/-	4/-	4/-	5/-

Slagsvärd	16	1T10+1
Dolk	18	1T4+1
Kastdolk	18	1T4+1

Förflyttning:L10
Färdigheter: Stjäla föremål 19, Dölja 17, Smyga 16, Gömma sig 16, Hoppa 14, Klättra 18, Änterhake 12, Barbiska B4, Övertala 19, Drogkunskap 14, Mentalism 9.
Besvärjelser: ANTIMAGI 9, SKINGRA 10, SNUBBLA 13 och SNABBHET 10.
Utrustning: Slagsvärd, tre dolkar, fem doser gift med styrka 17, smycken för 580 gm, tio dyrkar, 50 m rep, ett diadem med spröda silvermönster. Diademet har besvärjelsen LADDNING E3 (15 PSY).
Målsättning: Moirabia har fått som uppgift att hindra personer som söker information om Siratsia.

TYCLOFON

Tyclofon är en magiker (beskrivs närmare i kapitlet som handlar om de Döda vindarnas cyklon) som också har möjlighet att avläsa vindarna, i alla fall de vindar som har absorberats av hans hem, cyklonen. Med hjälp av LIVSFÖRLÄNGNING har Tyclofon lyckats bli ganska gammal (292 år för att vara exakt). Han har tunt vitt hår som pryder hans solbrända hjässa, ett långt vitt "molnlikt" skägg, djupblå kloka och befallande ögon, lång svart toga med kopparröda broderier som dekoration. Tyclofon är ofta bitter, och det beror till en del på att han mest är ensam och grubblar över allt som händer och sker omkring honom. Från hans iskristalltron på cyklonens topp har han god utsikt och ser vad som händer, och med hjälp av vindarna hör han vad som sker. Han ogillar Fadarims prästinnor endast för att de inte välkommnar manliga präster.

STY	12	STO	13	FYS	13
SMI	12	INT	17	PSY	32
KAR	15				

Totala KP: 13

4/-	4/-	4/-	5/-	3/-	3/-	4/-

Händer/fötter	7	1T3/1T6

Förflyttning: L10
Färdigheter: Drogkunskap 10, Geografi 22, Geologi 10, Kulturkännedom 16, Barbiska B5, Kejserligjori B2, Illusionism 18, Mentalism 22, Animism 15 och Elementarmagi 12.
Besvärjelser: Alla Illusionismbesvärjelser (till och med skolvärde 18) med CL 15, samtliga Mentalismbesvärjelser (till och med skolvärde 22) med CL 17, HELA 8, VÄDERFÖRUTSÄGELSE 14, VINDKONTROLL 20, LOCKA FÅGEL 10, TALA MED FÅGEL 10, TOLKA VINDAR 16, KÖLD 10, KNÄCKA 10, LUFTSTRÅLE 17, SKINGRA 18, VARSEBLI 17, SIGILL 12, PERMANENS 12, NEXUS 10 och LADDNING 11.
Hjälteförmågor: Snabbslående, Snabbpsyke, Orädd och Tidskänsla.
Målsättning: Tyclofon är neutralt inställd till det mesta. Han fruktar den makt som Fadarims prästinnor kan få genom att hitta Östanvindens månsten. Det kan bli Tyclofons undergång! Han vet emellertid var månstenen finns, och talar om det endast om han blir försäkrad om att dess kraft inte ska användas mot honom. Vidare fruktar han Siratsia. Han har hört lite om henne genom de vindar som finns i cyklonen. Om Siratsia existerar vet han ett hennes makt är stor, större än någon annan magikers. Han kan hjälpa de som försöker hindra henne, genom att skänka dem den stav han har i sin ägo.



KABIRRAGOUL, KALLAD JÄTTERMAN

Jätterman är den nuvarande kungen i Svartfolksgrottorna. Han är en svartnisse, och kan antagligen av just det skälet inte bli någon särskilt långvarig kung! Jätterman fick sitt tillnamn därför att han är ovanligt stor för att vara svartnisse.

STY	10	STO	8	FYS	16
SMI	17	INT	13	PSY	14
KAR	12				

Totala KP: 12

5/2	5/2	5/4	6/4	4/2	4/2	5/6

Kroksabel	24	1T8+4
Kortsvärd	16	1T6+3
Sammansatt båge	20	1T10+3

Förflyttning: L10
Färdigheter: Taktik 16, Dra vapen 14, Två vapen 15, Finna dolda ting 17, Lyssna 21, Upptäcka fara 12, Kamouflage 10, Smyga 10.
Utrustning: Alla Jättermans vapen har FÖRTROLLA VAPEN E2, försörjda med NEXUS och försedda med PERMANENS. Om vapnen används mot folk med alvblod börjar de skimra och spraka i lila. De tillfogar alver 1T6 extra skadepoäng, och så länge det finns någon alv i närheten ger vapnet dessutom 1T4 extra i skada mot andra än alver. Detta är ett uttryck för ett intensivt hat mot alvfränder. Med en ring på sitt finger kan han fås att gå bärsärk närhelst han önskar. Detta kan vara farligt för honom själv, men imponerar på andra svartfolk.
Hjälteförmågor: Snabbslående, Tålighet och Sköldkrossare.
Målsättning: Jätterman har på senare tid förhäxats av Siratsia. Han gör därför allt hon önskar och han kommer att strida för henne med alla svartfolken om det skulle behövas.

GARAM'TUZACH

Garam'Tuzach är en förskräcklig vålnad. Han uppträder i form av en lång svart skepnad, mörkare än natten, klädd i en söndertrasad mörk kåpa. Alla som ser honom känner en kyla som från graven. Garam'Tuzachs stora ögon brinner av hat för allt levande.

STY	24	STO	18	FYS	-
SMI	24	INT	16	PSY	36
KAR	-				

Skadebonus: 1T6
Totala KP: 36

Tvåhandssvärd 23 2T10+2
(Ger +2T4 i skada mot levande väsen, en sorts OHELIGHET, se Tilläggsreglerna i Appendix)

Förflyttning: L14
Naturligt skydd: Se förmågor
Förmågor: Kan skräckslå. Kan använda sig av en sorts stålblick. Om offret misslyckas att rädda sig mot honom står offret under vålnadens kontroll. Offret får slå ett nytt räddningskast varje SR. Allt vålnaden vidrör förlorar 1 STY, 1 PSY och 1 FYS poäng permanent om man inte lyckas med ett räddningsslag. Attackslag reduceras med sex i CL för att hans skepnad är svår att se. I dagsljus har han själv -6 på allt han gör, och förlorar 1T4 PSY varje SR. Alla vapen som träffar honom måste slå ett räddningskast på motståndstabellen med vapnets BV mot 25. Ett misslyckat resultat innebär att vapnet splittras. Glöm ej att magiska vapen har +1 i BV per effektgrad av FÖRTROLLA VAPEN. Vålnaden tar endast en tredjedel i skada av magi. Vid exempelvis mentala attacker får han tre chanser på räddningsslag. Av magiska vapen tar han också en tredjedel i skada. Av heliga vapen tar den däremot halv skada. Av svärdet Bardados och av köldmagi tar han full skada. Garam'Tuzach äger en förmåga som är densamma som hjälteförmågan Snabbslående. Inne i de dödas brunn har den fruktade vålnaden en förmåga som motsvarar besvärjelsen SYN. Han känner också direkt då något levande finns inom hundra meters avstånd. Alla levande varelser som lyckas med ett Upptäcka fara-kast känner vålnadens kyliga närvaro. OBS: Skada på vålnaden dras endast ifrån den totala KP (KP=PSY) och inte från enskilda kroppsdelar.
Färdigheter: Upptäcka fara 20, Finna dolda ting 18, Lyssna 23, Smyga 19, Gömma sig 18.
Målsättning: Garam'Tuzach hatar allt levande! Redan då rollpersonerna stiger in kommer han att utse det offer han ska dräpa på altaret i rum 5. Om det inte är något som hindrar honom kommer han dessutom att döda de andra inkräktarna. Mer om detta i texten. Om han dödar någon på altaret får Garam'Tuzach lägga till den dödes PSY till sin egen PSY. Detta är inte permanent, men i alla fall tillräckligt bra för tillfället. Garam'-Tuzach var en gång en kejserlig soldat, men genom Siratsias magi blev hans vilja underkastad hennes. För att Siratsia skulle kunna fly undan slaget vid El-Glamor och samtidigt få den dåvarande kejsaren att tro att hon dödades, skapade hon en sorts zombiekopia, som skulle föreställa henne, av den kropp som råkade tillhöra Garam'Tuzach. Zombiekopian dräptes av kejsaren Les och alla trodde att Siratsia var död. Garam'-Tuzach var själsstark och kan inte vila i frid förrän han har hämnats sin och sina kamraters död. Han vill döda Siratsia, men först ska han hämnas sina dräpta vänner genom att döda levande varelser. När han har samlat ihop lika många PSY som antalet dödade kejserliga soldater och när Siratsia slutligen är död får han vila i frid. Garam'Tuzach har ännu inte lyckats ta sig ut genom guldluckan till De dödas brunn, ty den är helig till dess att den öppnas från utsidan. Då rollpersonerna öppnar luckan bryts den heliga besvärjelsen i locket och då kan han börja söka upp sina offer. Om han överlever detta äventyr kan det vara ett uppslag till ett annat äventyr som rollpersonerna kan spela sedan. Garam'-Tuzach är mäktig, det kan verkligen vara något för dem att ta i tu med. Om de besegrar Garam'Tuzach bör du tilldela dem en god portion hjältepoäng!

URBAN STENSKÄGGE

Urban är en fd äventyrare, som numera sysslar med rådgivning och som informationskälla för traktens äventyrare. Under den gamla goda tiden äventyrade han en tid med Gehard Blodsgjute. De var ett skickligt men våldsamt par där Gehard stod för den mesta brutaliteten. När Gehard utnämnde sig själv till kejsare över Barbia försökte Urban avråda honom, utan framgång. Han insåg att Gehards brutalitet och maktlystnad hade fört honom längs den onda och lättframkomligare vägen, som dock ändå leder till ett dunkelt slut. Urban stod rådlös inför Gehards ondskefulla förändring, och lämnade honom åt sitt öde. Det är knappt att han känner vid sig att en gång ha känt den man som orsakade det blodiga Skräckväldet åren 578-591 eO.

Urban är ganska kraftig, har ansiktet övervuxet av ett grått (stenlikt) och tovigt skägg (se mer i avsnittet om Alder).

STY	17	STO	15	FYS	16
SMI	9	INT	11	PSY	13
KAR	12				

Totala KP: 16

6/1	6/1	6/6	7/6	5/2	5/2	6/4

Stridsyxa	22	1T10+2
Slagsmål	17	Special
Sköld	15	ABS 16

Förflyttning: L10
Färdigheter: Övertala 14, Bluff 17, Sjunga & Spela 2, Hoppa & Klättra 10.
Utrustning: Hans vapen och rustning, och det mesta man brukar ha i ett hem.
Hjälteförmågor: Snabbslående, Fint.
Målsättning: Denna framgår av texten om Urban Stenskägge i avsnittet om Alder. Han är förblindad av Siratsias skönhet och magi och gör allt för henne. Han är nyckelspionen i trakten som har till uppgift att förhindra komplotter mot henne. Alla förolämpningar mot henne tar han åt sig, och straffar "förtalarna".

KEJSAR YDDRIS AV DENDOR

Yddris är en 41-årig muskulös barbarkrigare som är kvick, alert, intelligent och en farlig krigare. Till skillnad från många andra länders ledare är det normalt för Barbias kejsare att själva delta som krigare och ledare för hären. Yddris älskar att vara i spetsen för sina krigare och tillbringar 60% av sin tid med att slåss i öster mot Klan Tridor, 25% i väster med att försvara sig mot Ardibuktens pirater. Endast 15% av sin tid tillbringar han i Barbias huvudstad Babor. Yddris handlar i sin fader Dendors anda. Det vill säga att han inte tar till våld som första bästa lösning, utan han försöker istället kompromissa med sina motståndare. Numer ger det fler fördelar än nackdelar att ena sig med kejsaren. Det som hindrar många från att alliera sig är gamla förutfattade meningar om kejsardömet och civilisationen. Yddris har lärt sig att inte lita på någon. Hans för tillfället bäste vän är Medos, som med sin stam hjälper Yddris och de kejserliga soldaterna mot den fruktade rebellrörelsen Klan Tridor. Yddris är en självsäker, öppen och optimistisk person. Han vet att han är en skicklig krigare, och det är få som han behöver bevisa det för. Det sägs att Yddris är den hittills mest stridsduglige kejsaren genom Barbias hela historia. Och det är ingen som tvivlar på det.

STY	18	STO	16	FYS	17
SMI	16	INT	15	PSY	15
KAR	18				

Totala KP: 17
Skadebonus: 1T4
6/5 6/5 6/10 7/10 5/10 5/10 6/11

Stridsyxa	31	1T10+5
Slagsvärd	27	1T10+4
Spjut	22	1T10+4
Sammansatt båge	25	1T10+4
Stor sköld	22	ABS 21
Slagsmål	25	1T3/1T6

Förflyttning: L10
Färdigheter: Administration/Juridik 23, Drogkunskap 12, Geografi 22, Kulturkännedom 17, Heraldik 27, Historia 21, Schack & Brädspel 18, Räkning 14, Värdesätta 16, Zoologi 8, Barbiska B5, Stadskännedom Babor 17, Taktik 29, Dra vapen 18, Smyga 15, Gömma sig 10, Hoppa 17, Klättra 21, Överklasstil 17, Övertala 12, Förhöra 22, Sjunga B4, Spela luta B4, Finna dolda ting 12, Upptäcka fara 17, Lyssna 13, Provsmaka 7, Illmarsch 23, Rida 26, Orientering 15, Överlevnad 11, Simma B4, Sjökunskap 11 och Skidåkning 19.
Hjälteförmågor: Orädd, Snabbslående, Stålblick, Järnnäve, Kattfot, Tålig, Läkeförmåga, Sköldkross och Fint.
Utrustning: En vit stridstränad hingst. Samtliga vapen och skölden har FÖRTROLLA VAPEN E3 med NEXUS. Vapnen är klenoder i den kejserliga släkten, och den som inte har kejserligt blod i sig drabbas istället av FÖRBANNA VAPEN E3. När Yddris vet att han ger sig in i strid har han på sig sin E3 (NEXUS) rustning. Benen utgörs av läderpansar, medan kroppen och armarna skyddas av en gyllene förstärkt ringbrynja. På huvudet bär han den kejserliga "kronan", som består av en tunn guldring, med en röd rubin och tre mindre diamanter infattade i dess främre, mer snirkliga del. Kronan är magisk och fungerar som en heltäckande hjälm med ABS 11.

Inomhus brukar han normalt bära kejserliga togor i grönt, rött eller blått. Kläderna är av blankt siden, fodrade och kantade med sobel eller mink. Om det är riktigt varmt bär han endast ett traditionsenligt höftskynke (samt sin krona och sina vapen).

Utomhus och vintertid är klädseln betydligt mer praktisk (och värmande!).

Målsättning: Yddris mål är att ena Barbia till ett enda starkt kejsardöme, inte bara för sitt eget bästa, utan för folkets och landets bästa. Han har just nu ställts inför en knivig situation. Han ligger i krig med Klan Tridor i öst, och med piraterna i väst. Genom Vindarnas prästinnor i Fadarims tempel är han samtidigt medveten om Siratsias hot. Han visar inga tecken på svaghet, utan menar att han förr eller senare kommer att klara av situationen. Det som egentligen bekymrar honom mest är Siratsia, ty magi är något som han i högsta grad anser värdigt att respektera, och i viss mån frukta. Piraterna i Ardibukten är svårnackade eftersom Barbias folk inte är vana vid att slåss till sjöss. Om Yddris kan få tag på de som skändade den grav som är symbolen för Ardipiraternas och Barbias fred vet han att piraterna kommer att acceptera ett nytt fredsavtal. Egentligen vill inte piraterna heller slåss, men de är tvingade till det genom uppgörelsen från år 377 eO. Klan Tridor är ett mer påtagligt problem som bara kan lösas med rent våld. Han tänker också hämnas på Relian, sin faders baneman. Två gånger har han varit nära att konfronteras med honom, och han vet att det blir en tredje gång.

MEDOS

Medos är en 35-årig, storvuxen barbarkrigare som leder en av Barbias större stammar. Den håller till öster om Glittersjön och ligger i strid mot Klan Tridor öster om Medos nejder. Hövdingen är temperamentsfull, och liksom Yddris är han optimistisk. Medos är vida känd för sin imponerande yxa, som han använder effektivt, men han är inte så barbarisk och blodtörstig som ryktena vill ha det till. Medos överväger noga om han ska strida eller inte. Om han strider är han en farlig stridsmaskin som skrattar konstant när han slåss. Han är mycket stolt och försöker bara slåss mot jämlikar. Hela hans stam är smittad av samma stridsanda.

STY	17	STO	18	FYS	14
SMI	13	INT	12	PSY	10
KAR	15				

Totala KP: 16
Skadebonus: 1T4
6/- 6/- 6/3 7/3 5/- 5/- 6/-

Tvåhandsyxa	28	3T8+2
Sammansatt båge	17	1T10+1
Slagsmål	21	1 T3/1T6

Förflyttning: L10

Färdigheter: Heraldik 18, Värdesätta 11, Zoologi 10, Barbiska B3, Taktik 21, Hoppa 17, Klättra 17, Finna dolda ting 9, Upptäcka fara 13, Simma B3, Orientering 11, Ilmarsch 16, Rida 22 och Skidåkning 14.
Hjälteförmågor: Järnnäve, Snabbslående och Tålighet.
Utrustning: Tvåhandsyxa (Medos är känd för sin skicklighet med denna respektingivande jätteyxa), dessutom har han en jättelik häst som riddjur.
Målsättning: Medos kämpar mot Klan Tridor vid sidan av Yddris. Han vet ännu inte om han ska underkasta sig kejsarens vilja, men just nu är det bäst för både honom och Yddris att de slåss som allierade mot Klan Tridor. När stridigheterna är över måste han bestämma sig för vilken sida han ska stå på. Han är nästan för stolt för att underkasta sig kejsaren, men om Yddris ger honom en bra titel kanske han kan tänka sig att förena sin stam med kejsardömet. Yddris kommer med stor säkerhet att utnämna Medos till sin närmaste man.

GEHARD BLODSGJUTE

Gehard är en äldre man som genomsyras av bitterhet, hat och hämndkänslor. I sin ungdom var han stor och stark, men numera är han smal och senig. Hans kläder ger ett snobbigt men slarvigt intryck. Han är mycket egoistisk.

Gehard Blodsgjute dök upp tidigt i historien. Han började sitt liv som en äventyrare med stora drömmar tillsammans med en viss Urban Stenskägge, och de utgjorde ett skickligt, men brutalt par där Gehard var den mest blodtörstige. Hur som helst, det var lyckliga dagar. Motvilligt ingick han i ett äktenskap som han kände sig pålurad genom ett barns födsel. Barnet är Azzarad, se nedan. När Yddris far Dendor stupade i krig år 578 eO såg Gehard sin drömchans och la sina smutsiga händer på den kejserliga kronan. Dendors son Yddris gömdes undan, eftersom ett pris hade satts på hans huvud. Gehards regeringstid benämns allmänt som Barbias skräckvälde. år 591 bröt sig Yddris ut ur skuggorna och fick Gehard på fall. Han förvisades från Barbia, men svor hämnd. Han har sökt sig tillbaka till Barbia och är en av de tre ledarna i Klan Tridor. Det är på grund av Gehards illvilja och hat gentemot Yddris som den våldsamma stridsandan kan uppehållas hos Klan Tridors ledare, och det är också därför som de utmärkta ledarna har fått Klan Tridors barbarer att slåss så vildsint och tappert mot kejsardömet.

STY	13	STO	13	FYS	12
SMI	9	INT	16	PSY	14
KAR	15				

Totala KP: 13
5/1 5/1 5/1 6/1 4/1 4/1 5/-

Silverslagsvärd	24	1T10
Stav	18	2T4+2

Förflyttning: L10
Färdigheter: Administration/juridik 19, Giftkunskap 12, Heraldik 13, Historia 10, Geografi 16, Schack & Brädspel 23, Värdesätta 8, Barbiska B4, Taktik 22, Smyga 10, Gömma sig 14, Klättra 9, Finna dolda ting 22, Upptäcka fara 22, Lyssna 18, Provsmaka 14, Överklasstil 11, Förhöra 17, Övertala 7, Orientering 7, Sjökunskap 10, Navigera 6, Rida 15, Simma B1 och Nekromanti 14.
Besvärjelser: ANTIMAGI 14, SKINGRA 13, VARSEBLIVNING 11, BESUDLA 10, PANIK 12 och BLINDHET 14.
Hjälteförmågor: Snabbslående, Tidskänsla, Språkets gåva, Stålblick. (Gehards stålblick är speciell. Om han lyckas fånga någon i sin blick och lyckas övervinna offrets PSY med sitt skolvärde i nekromanti (14) förlorar offret 1 FYS/runda och offret känner det som om det höll på att strypas.)
Målsättning: Att aldrig få se Yddris lyckas forma riket till ett fungerande kejsardöme, Helst vill han se honom kräla i stoftet av det rik e han själv vill uppföra, för att sedan krossa honom. Varför han har en så ond och bitter karaktär kan bero på hans förhållande år 574-578 eO, då han avlade Azzarad. Han ville inte kännas vid sin son då. Han såg sin framtid som kejsare, och inte som husbonde i ett enkelt hem med en son som han egentligen aldrig ville ha. Efter att han förlorade kejsardömet blev han bara mer hatisk och ångerfull. Han kunde inte stå ut med skammen att återvända till det hem han en gång skapade. Egentligen vill han det, men hans falska stolthet hindrar honom. Ångesten har gjort honom till en bitter man. Skulle han få möjlighet till förlåtelse skulle han bryta ihop. Varför han är så bitter på Yddris beror delvis på att den son som han lämnade mycket väl kunde ha sett ut och varit sådan som Yddris är i dag.

FIRDAR

Firdar är en av Klan Tridors tre ledare. Han är en medelålders barbarhövding med mörkbrunt hår, svarta elaka ögon och grova anletsdrag. Han gillar inte Relian utan tycker att han är mesig, och att det enda bra den mannen har gjort var att dräpa kejsar Dendor. Han tycker att Gehard gör sig som en god ledare och överhuvud för Klan Tridor, men han tycker att han själv skulle vara den allra bästa. Firdar planerar att döda Gehard när Klan Tridor har etablerat sig ännu starkare. Han är en hårdför officer och en respektingivande ledare över Klan Tridors armé. Hans grymma blick kan få vem som helst att darra. Emellertid är Fridar ganska feg, och håller sig därför alltid i bakgrunden under slagen. Han menar att han håller uppsikt över slagfältet på avstånd för att lättare få en översikt. Kanske är det därför han samtidigt är en sådan framgångsrik taktiker?

STY	15	STO	13	FYS	17
SMI	14	INT	11	PSY	8
KAR	10				

Totala KP: 15
5/6 5/6 5/6 6/6 4/6 4/6 5/6

Pik	19	1T10+3
Bola	20	1T4+2
Sköld	17	ABS 16
Långbåge	15	1T8+1

Förflyttning: L10
Färdigheter: Heraldik 19, Historia 9, Områdeskännedom 20, Värdesätta 8, Barbiska B3, Taktik 20, Dra vapen 16, Finna dolda ting 12, Upptäcka fara 10, Lyssna 10, Ilmarsch 17, Rida 20, Orientering 14, Överlevnad 10.
Hjälteförmågor: Fint och Snabbslående.
Utrustning: Vapen, fältutrustning och en storvuxen, grå stridshingst.
Målsättning: När Gehard har berett vägen för Klan Tridors välfärd (dvs störtat Yddris) tänker han själv döda Gehard och försöka ta titeln som kejsare. Klan Tridor blir den nya kejserliga armén.

RELIAN DENDORSBANE

Relian är en gammal stridsveteran. Han har börjat bli gammal och hans förut blonda hår börjar bli grått, hans väderbitna ansikte är rynkigt och ärrat, och hans buskiga ögonbryn är helt grå. Han börjar bli seg i lederna, och faktiskt har han på senare tid börjat plågas av reumatism (det är 25% chans var dag att han lider av svåra krämpor, vilket medför att han har -5 på SMI och alla SMI-baserade färdigheter). Han undviker att visa sig sjuk, men rykten om att Relian börjar bli "mossig" vandrar bland Klan Tridors medlemmar. Han är även han en av de tre ledarna i Klan Tridor, men till skillnad från Gehard och Fridar är han känslig och godhjärtad. Han är är också officer, men till skillnad från Fridar slåss han traditionsenligt i spetsen för hären. Han är stillsam och verkar vara den mer tystlåtna typen. Han har en medfödd strategibegåvning som har gjort honom till den framgångsrika ledare han är.

STY	14	STO	15	FYS	12
SMI	10	INT	15	PSY	16
KAR	13				

Totala KP: 14

5/2	5/2	5/3	6/3	4/2	4/2	5/4

Kroksabel	27	1T8+2
Spjut	22	1T6+1
Kastspjut	19	1T6+1

Förflyttning: L10
Färdigheter: Administration/Juridik 9, Heraldik 10, Geografi 11, Barbiska B4, Taktik 25, Upptäcka fara 16, Hoppa 14, Klättra 10, Ilmarsch 17, Rida 22 och Spåra 10.
Hjälteförmågor: Snabbslående, Snabbläkning, Tidskänsla och Sköldkross.
Utrustning: Vapen, fältutrustning och en stridstränad häst.
Målsättning: Relian var med när Klan Tridor bildades, och då var det tänkt att den skulle vara en grupp frihetskämpar, och inte den barbariska skurkarmé som den har blivit. Relian försöker hindra de mest blodtörstiga komplotterna, men han anses då som mesig. Det var Relian som dödade Yddris far, och just därför har han inget emot att kejsaren röjs ur vägen. Den dag han vet att Yddris är död kommer han att kunna dra sig tillbaka och söka lugn och ro. Två gånger har han haft ögonkontakt med Yddris, och tvekampen var ett faktum. Båda gångerna skilde ödet deras vägar i sista stund, men båda två vet att en tredje gång kommer, förr eller senare...

LIKON

Likon är klädd helt i svart, och till och med ansiktet döljs av svart tyg. Han är en prisjägare och arbetar tillsammans med den mer erfarne Nadion. Likon är en trogen vän och lämnar honom inte i något knivigt läge. Han spelar gärna ut sina känslor.

STY	11	STO	12	FYS	10
SMI	10	INT	11	PSY	8
KAR	13				

Totala KP: 11

4/1	4/1	4/1	5/1	3/1	3/1	4/1

Långspjut	15	1T10+1
Karate	14	Special
Judo	12	Special

Förflyttning: L10
Färdigheter: Smyga 13, Gömma sig 12, Akrobatik 3, Upptäcka fara 10.
Utrustning: En svart tygrustning. Rustningen är försedd med många små dolda fickor. I fickorna har han lyckats gömma två helande örter som tuggas (helar 2T6), och en magisk sten, som kan kastas och bildar en STENVÄGG E4. Stenen kan bara aktiveras en gång och innehåller ej NEXUS. Han har bara denna utrustning med sig. Hans vapen och all annan utrustning har tagits och gömts av orcherna.
Målsättning: Likon och Nadion hade i uppdrag att tillsammans skaffa Siratsias vita formelbok till klostret Fadarim, eller att finna information om Siratsia. Under olika omständigheter hamnade de istället i Edretch i det hemska svartfolkets klor.

En prisjägare utför uppdrag åt sin ledare som i sin tur arbetar under en annan uppdragsgivare. Prisjägaren får en del av den summa mynt som ledaren erhåller av uppdragsgivaren. Prisjägarna är indelade i olika prisjägarordnar, vilka i vissa städer brukar kräva "skatt" för "viktiga" personers säkerhet. Mot skatten garanterar prisjägarorden att inte utföra några fientliga uppdrag gentemot den betalande. Prisjägarnas färdigheter är nästan desamma som en tjuvs, men med betydligt fler stridsfärdigheter och lärdomsfärdigheter.

NADION

Liksom Likon döljs Nadions ansikte av den svarta heltäckande tygrustningen. Nadion är något mer tystlåten än Likon, men är alert då det verkligen gäller att handla.

STY	14	STO	12	FYS	14
SMI	14	INT	12	PSY	11
KAR	13				

Totala KP: 13

5/1	5/1	5/1	6/1	4/1	4/1	5/1

Katana	13	1T10+1
Kaststjärna	17	1T6
Karate	16	Special

Förflyttning: L 10
Färdigheter: Smyga 13, Kamouflage 12, Akrobatik 2, Finna dolda ting 11, Två vapen 13, Svartiska B2, Satenu B2.
Utrustning: Likadan svart rustning som Likon. I sina fickor har han lyckats gömma undan sju kaststjärnor och tre kanaskakor. Han bär inte sina vapen med sig. De har tagits av orcherna. Nadion bär också på kartan med de platser som kan vara tänkbara för Siratsias fäste. Kartan kommer han att ge till rollpersonerna då de träffas i Svartfolksgrottorna.
Målsättning: Samma som Likon.

TEFURUS ZAGGZAR — SPEGELMANNEN

En äldre herre i sina bästa år. Han har tunt grått hår som spretar på huvudets sidor. Han bär en magikerkåpa med ett svart orientalisktinspirerat tecken på bröstet. Han tycks vara ganska virrig då rollpersonerna möter honom.

STY	7	STO	9	FYS	17
SMI	9	INT	16	PSY	17
KAR	12				

Totala KP: 13

5/-	5/-	5/1	6/1	4/-	4/-	5/-

Karate	17	Special

Förflyttning: L10
Färdigheter: Astrologi 15, Drogkunskap 10, Första hjälpen 20, Mentalism 16, Illusionism 16.
Besvärjelser: Alla Mentalism- och Illusionismbesvärjelser till 14 i CL.
Utrustning: Han har det mesta i sitt mystiska hem. Bland annat ett ytterligt fint laboratorium för magiforskning utrustat för ett värde av tredubbla det normala, ca 90.000 sm.
Målsättning: (Se stycket om Alternativ Lösning.) Att krossa Siratsia! Men Siratsias magi är stark, och den lyckas omvända honom när han ser hennes fäste i spegeln. Siratsia tvingar honom att skicka spelarna till spindelns grotta vilket leder till trubbel. För övrigt är Tefuruz en trevlig och glad, men mystisk, liten man.

GHARTOV

Det här är en jättelik monsterspindel! Ghartov är verkligen än jätte bland spindlar. Hon är stor och svart, och ur hennes käftar droppar ständigt vit giftig saliv.

STY	50	STO	50	FYS	35
SMI	16	INT	10	PSY	14
KAR	-				

Totala KP: 43
SB: 3T6

Bett	22	2T4+1*
Nät	16	Special**

**Paralyserande giftstyrka 15 som varar i 1T6x10 min.*
***Nätet har giftstyrka 16.*

Naturligt skydd: 6 poäng på benen, 7 i övrigt.
Förflyttning: F14
Förmågor: Tillverka nät. Ghartov kan spinna nät som når sex rutor från henne. Nätet täcker upp 3x3 rutor och alla inom räckvidden riskerar att hamna i det, om inte offret lyckas med ett svårt SMI-slag. Vid träff slår SL 1T10. Om tärningens värde överstiger absorbtionsförmågan hos offrets rustning, måste denne slå ett räddningskast mot Ghartovs paralyserande gift.

Ghartov kan också använda sig av en sorts Stålblick. Om offret misslyckas med sitt räddningskast kommer det att stå som paralyserat tills någon skakar om honom/henne. Spindeln har också Snabbslående som hjälteförmåga.
Målsättning: Ghartov är en ganska gammal spindel. Hon gillar inte längre att gå ut och "röja" på det sätt hon ofta gjorde förr, som när hon kom över dvärgarnas mithriltackor. När hon fick sin senaste kull ungar drog hon sig tillbaka till sin grotta. Nu bor två spindelungar kvar i grottans rum 2a och 2b. Ghartov hatar att tala med sina offer, hon anfaller omedelbart, men hon lämnar inte grottan för att förfölja flyende inkräktare. Om rollpersonerna däremot har dödat en eller båda av hennes ungar kommer hon att följa efter rollpersonerna tills hon har fått sin hämnd, eller dött själv. Ghartov är oberoende av de onda och goda krafter som råder i världen. Hon tjänar sig själv. När Trufus förhäxas av Siratsia vill han enbart att rollpersonerna ska dö hos Ghartov. De nödvändiga föremål Trufus talar om finns inte i grottan. Kanske kan rollpersonerna ändock få nytta av genomskådarhjälmen som trots allt finns här.

SPÖKET ARRANAR

Ett dvärgspöke.

STY	-	STO	8	FYS	-
SMI	22	INT	14	PSY	24

KP -

Förflyttning: F20
Naturligt skydd: Special (se grundreglerna).
Förmågor: Skräckslå.
Målsättning: Se texten vid beskrivningen av Ghartovs grotta, rum 5. Hans mål är att få den förlorade värdetransporten förd till dvärgarna.

RESELVES

Se texten i Siratsias torn.

STY	14	STO	15	FYS	20
SMI	18	INT	19	PSY	22
KAR	17				

Totala KP: 18

6/-	6/-	6/-	7/-	5/-	3/-	3/-

Solnedgångarnas svärd	24	Special
Det mångfärgade svärdet	28	Special

Förflyttning: L12
Naturligt skydd: I dimensionen Reselves existerar i kan han inte skadas av materiella vapen. Om han

träffas av ett magiskt vapen, tar han lika mycket KP i skada som vapnets effektgrad-Reselves PSY-grupp (5). Magiker, eller andra som behärskar magi, ger vapnets effektgrad i skada+sin egen PSY-grupp. För svärdet Bardados gäller samma regler som att attackera ett spöke.
Förmågor: Reselves kan kalla på Solnedgångens svärd vid solnedgången, och han har en naturlig förmåga motsvarande AURA E8. Han kan dessutom läsa tankarna på alla inom 200 meters avstånd. Alla inom omkretsen får slå ett räddningsslag mot Reselves PSY. I strid rör han sig via andra astralplan och därför är det 20% chans att en attack som normalt skulle ha träffat honom ändå missar! Genom att röra sig via andra astralplan kan han utföra dubbelt så många handlingar per SR än en normal rollperson. Hans första handling utförs först, den andra sist i rundan. (En handling = en SR).
Färdigheter: Reselves kunskapsområde skiljer sig från den värld som rollpersonerna kommer från. Hans kunskap i Sjunga & Spela motsvarar 10 i B-färdigheten Sjunga & Spela. (I den här dimensionen kan man uppnå 10 i Sjunga & Spela, trots att man i normala fall inte kan uppnå mer än 5 i en B-färdighet. Vem har sagt att normala lagar även gäller i Siratsias värld?)
Utrustning: Flöjt, mantel och kläder. Solnedgångens svärd kan endast kallas då solarna går ned. Det kostar 5 PSY att kalla på det. Svärdet tillfogar 2T6 i skada i det materiella planet och mot materiella varelser (som till exempel rollpersonerna). Dessutom tilldelas ytterligare 2T6 i skada på grund av solens extra styrka. Svärdet är av ljus och går inte att parera. Det vapen eller den sköld man försöker parera med tar omedelbart skada. Det Mångfärgade svärdet använder Reselves endast på natten när han ska besegra Soldemonerna. Svärdet tillfogar 4T6 i skada, +1T6 när han har dräpt någon av demonerna (när alla tre är dräpta tillfogar svärdet 7T6 i skada). Nästa natt har demonerna återuppstått och det Mångfärgade svärdet ger på nytt 4T6 i skada. Det Mångfärgade svärdet går heller inte parera, se ovan. (OBS: Eftersom demonerna är enfärgade tar de endast en tredjedel i skada av det Mångfärgade svärdet).
Målsättning: Reselves är egentligen en vandringsman mellan de olika dimensionerna. I olika världar har han fått olika roller. Dock spelar han alltid på sin flöjt, som är oanvändbar för alla andra än han själv. Han besöker den dimension som Siratsia utnyttjar för att nå sitt hem. Vid solarnas nedgång spelar han på sin flöjt, och under natten strider han mot, och besegrar, de tre Soldemoner som har stulit solarna under natten. Reselves önskar fria till Siratsia, och det vet hon. Därför är hon nästan aldrig i sin dimension vid solarnas nedgång. Ty hon anser sig inte ha tid med något annat än sin magi (typiskt magiker). Ibland handlar Reselves sång om olycklig kärlek och förlorade förhoppningar.

SOLDEMONERNA

Soldemonerna är tre kolossalt stora bevingade demoner som existerar i en annan värld. (Se vidare beskrivningen av Siratsias torn i avsnittet om Skymningsros.) Demonerna tjänar endast ett syfte; att stjäla dimensionens tre solar. Men var natt besegras de av Reselves och tvingas lämna tillbaka solarna, men snart stjäls de på nytt. Demonerna är ganska lika i form och utseende, det är endast färgerna som skiljer dem åt. Den förste är röd, den andre grön och den tredje är blå. De är humanoider med ödleliknande huvuden, djupa ögonhålor med onda stirrande ögon. Deras hud liknar utarmad och uttorkad jord. Deras armar och ben är ödlelika och kraftiga. De saknar hårbeklädnad.

Soldemonerna har liknande egenskaper, men några förmågor skiljer dem åt.

STY	96	STO	96	FYS	17
SMI	11	INT	8	PSY	15
KAR	-				

Totala KP: 57
Skadebonus: 6T6
14/7 14/7 14/7 15/7 13/7 13/7 14/7
13/7 (vingarna)

Nävar	13	1T3+SB
Spark	13	1T6+SB

Röd:	Lavasprut	13	4T6+4
Grön:	Eldsprut	13	Fysik
Blå:	Köldandning	13	4T6+4

Förflyttning: L20/F20
Naturligt skydd: Hud 7 poäng. RÖD skadas ej av eld. BLÅ skadas ej av köld. GRÖN skadas ej av vapen.
Färdigheter: Finna dolda ting 17, Upptäcka fara 17, Lyssna 17, Smyga 15, Gömma sig 10 och Tala människospråk B2.
Förmågor: RÖD: Flygförmåga, Teleportera och Regenerera vid kontakt med eld (till exempel med den gröna demonen). GRÖN: Flygförmåga, Snabbhet och Hypnos. BLÅ: Flygförmåga, Livsuttömmning och Teleportera.
Målsättning: Att stjäla de tre solarna i Reselves dimension.

JUGGO

(Förslag på SLP-stöd till äventyrarnas grupp.)

Juggo är en människodvärg. Han har mycket låg intelligens och det enda han tänker på är att röja och förstöra. Han är tystlåten i normala fall, men i strid brukar han skrika då han viftar med sin morgonstjärna. Om någon ska förklara något för honom utför han uppgiften ordagrant efter förklaringen. Därför krävs det en väldigt noggrann förklaring, utan svåra ord och formuleringar.

STY	17	STO	7	FYS	14
SMI	9	INT	4	PSY	10
KAR	8				

Totala KP: 11
4/- 4/- 4/1 5/- 3/- 3/- 4/-

Morgonst ärna	21	2T8+2
Slagsmål	15	1T3/1T6

Förflyttning:L10
Färdigheter: Finna dolda ting 5, Upptäcka fara 6, Lyssna 7, Simma B2, Hoppa 10, Klättra 10, Smyga 10, Gömma sig 12.

Hjälteförmågor: Fint och Bärsärk

Målsättning: Juggo var väktare i slottet Devarun hos baron Batezir Divandi. En av baronens spåmän fick höra vad vindarna från Fadarim började förtälja. Spåmannen berättade om Siratsia för Batezir och han beslutade omedelbart att skicka ut ett följe tappra soldater till prästinnorna i Fadarim för att stå dem bi. Juggo var en av de sju tappra krigarna som reste. På vägen till Fadarim råkade följet jaga dagens mat på en stam vargmäns jaktmarker. Några vargmannajägare gillade inte detta och försökte jaga dem därifrån. Många av vargmännen dödades och följet fortsatte. En tjock dimma överraskade dem och Juggo gick vilse från sin grupp. Några timmar senare hörde han på långt håll hur en flock vargar stred, troligen tillsammans med vargmän. De övriga i följet utplånades och Juggo blev ensam. Vindarna ledsagade honom till slut till templet Fadarim. Han har nu samma uppgift som äventyrarna kommer att ha. Juggo tar order av dem, och följer varje order ordagrant efter sin intelligens' ramar.

ALMIAK

(Förslag på SLP stöd till äventyrarnas grupp.)

Almiak är en kvinna på tjugoåtta år. Hon är påfallande vacker men har en kylig inställning till sina medarbetare, och hon är en stolt person. Hon går klädd i en kraftig grön tygkåpa, höga stövlar, och en tjock tygtunika i en mörk brungrön nyans. Den är försedd med silverfärgade trådar som ibland glittrar till i ljuset. Almiak har en vackert utsmyckad dolk som vapen.

STY	9	STO	10	FYS	17
SMI	17	INT	14	PSY	9
KAR	17				

Totala KP: 14

5/1	5/1	5/4	6/4	4/4	4/4	5/1



Magisk dolk	21	2T4+2

Förflyttning: L12

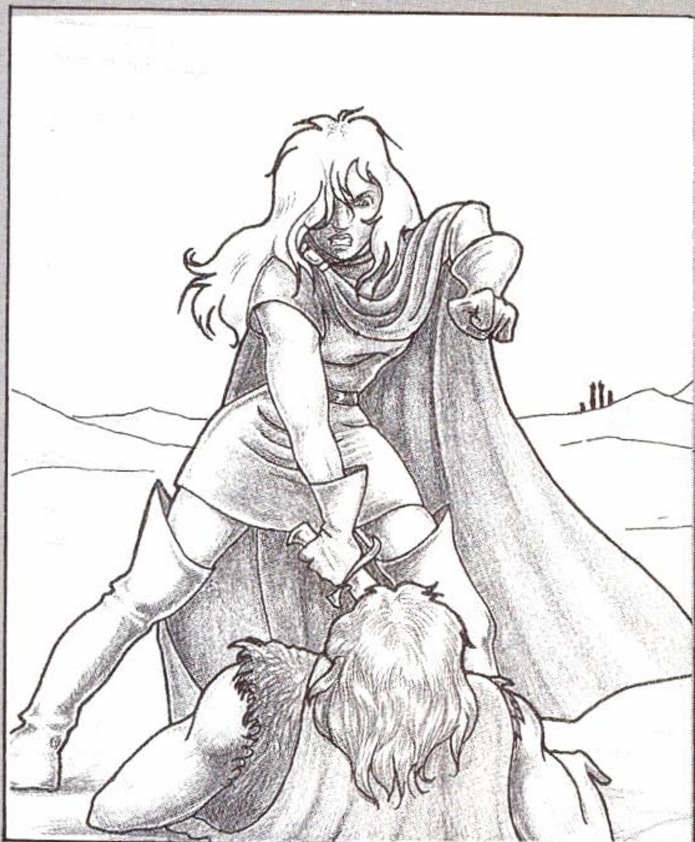
Färdigheter Finna dolda ting 13, Upptäcka fara 13, Lyssna 10, Provsmaka 4, Simma B3, Dölja 11, Smyga 15, Gömma sig 15, Bakhåll B4, Akrobatik B3, Första Hjälpen 5, Giftkunskap 8, Stjäla föremål 9, Spåra 22, Orientering 17, Områdeskännedom 21, Rida 17, Överlevnad prärie 21, Förhöra 12, Övertala 21, Köpslå 9.

Hjälteförmågor: Snabbslående, Snabbfot, Kattfot och Avväpning.

Utrustning: Almiak är redan från början ganska välutrustad. Hon föredrar att behålla sin utrustning för sig själv.

Medelstor häst med sadel och sadelväskor, tio meter alvrep 0,5 BEP, en helande dryck E1, flinta & stål, tre facklor, sovsäck, femtio meter snöre och kokutrustning. 27 gm, 97 sm och 29 km. Hon har också två doser svartblod med giftstyrka 16. Hennes tunika är försedd med magiska mithriltrådar som ökar absorbtionsförmågan till 4. Hennes vackra dolk är laddad med kraftfull magi, allt försörjt av NEXUS. Först och främst ger den dubbel skada, dessutom har den några sigill — 2 st FÖRTVINA EXTREMITET E1 som kan aktiveras då den träffar och förvrider den träffade kroppsdelen. Permanent ANTIMAGI E3, 2 st FÖRTROLLA VAPEN E3, 3 st FÖRBANNA RUSTNING E2 (som FÖRBANNA VAPEN, fast sänker ABS med två poäng på träffat område), 1 st SMÄRTA E1 och slutligen 2 st KNÄCKA E4, som hon senare kommer att använda mot rollpersonernas nyckel, se målsättningen nedan. Dessa sigill använder Almiak i strid mot rollpersonerna då hon kommer tillbaka och är förhäxad av Siratsia.

Målsättning: Almiak är egentligen tjuv till yrket, eller som hon uttrycker det, väktare av landets värdesaker. Almiaks tjuvyrke är ganska speciellt, hon fungerar mer som en sorts polis. Då något värdefullt föremål har stulits brukar hon söka upp tjuven och återför föremålet till dess rätta ägare. Hon är allmänt hatad bland tjuvar, som gång på gång försöker lönnmörda henne. Almiak håller ofta till i vildmarken och fungerar som en vakt vid gränserna där tjuvar ofta smiter ut. Hon har sett de stora "hålen av ingenting" ute i naturen och förstår att något håller på att hända. En dag reste hon förbi Fadarim och talade med prästinnorna. De berättade att hon gärna kunde få följa gruppen av äventyrare för att rädda världen från undergång. Almiak känner till landet så bra att hon säkert skulle kunna leda gruppen överallt i landet. Hon vet däremot inte att ruinen och illusionsfästet existerar. Genom Almiak kan du berätta en del om landet för spelarna. Tyvärr får inte rollpersonerna någon längre bekantskap med henne. Under resan mellan Ljunga äng och byn Alder kommer hon att försvinna, ty en av Siratsias spioner förhäxar henne och för henne till Siratsia. Mot sin vilja blir hon av hennes spioner. Under resan mellan Trufus och Skymningsros kommer hon att dyka upp igen för att stjäla den nyckel de har fått av Trufus, men som egentligen är falsk. Hon kommer då att försöka förstöra den med KNÄCKA som finns i hennes dolk. Om hon besegras av rollpersonerna och blir helt försvarslös kommer Siratsias förhäxning att släppa. Hon förklarar



då att allt hon gjort har varit mot sin vilja, osv. Kanske kommer rollpersonerna att tro henne, kanske inte.

LETIAL — SKYMNINGSROS VÄKTARE

Letial är en andedemon som Siratsia har kallat till det materiella planet. Han har normalt skepnaden av en vit panter med stora rödglödande ögon. Han kan också ta form av en stor, vit örn, även den med röda ögon. Det är mycket sällan, men det händer, att han uppträder i en mer mänsklig gestalt, en vit vålnad med de rödlysande kattdjursögonen. Letial är lika lojal mot Siratsia som en spiritus familiarus är gentemot sin herre.

Hans främsta uppgift är att vara Skymningsros väktare. Han är utmärkt i den rollen, ty han har en ypperlig förmåga att känna närvaron av själar och magiska kraftflöden. Om det finns någon inkräktare i Skymningsros kommer Letial att upptäcka denne om han lyckas slå under sin egen PSY-inkräktarens PSY-grupp (halv chans om han inte speciellt "söker" efter "själakraftens närvaro"). Om han lyckas slå mot differensen har han lyckats lokalisera inkräktaren. Ett slag görs för varje inkräktare/3 minuter (36 SR). En sådan här sensorisk in-pejling tar en SR att genomföra. Den har en räckvidd på 100 m. Om magi brukas inom räckvidden får Letial omedelbart ett nytt försök att upptäcka inkräktaren. Chansen ökar med ett värde som är lika stort som den använda besvärjelsens effektgrad.

Som andevarelse har han en förmåga att harmoniera sig med Skymningsros magiska existens, så att han därmed kan röra sig ganska obehindrat i och genom fästet (gå genom väggar, passera dörrar och våningar, etc). Dessa mystiska förflyttningar kan skapa förvirring hos äventyrarna, då de upptäcker de osammanhängande spåren i golvdammet.

Letial har mental kontakt med Siratsia, men tänker inte störa henne om det kommer några enstaka inkräktare. (Se mer i kapitlet om Skymningsros och Letial.) Om någon av hans skepnader dödas upptäcker Siratsia automatiskt detta. Samtidigt kan han återuppstå i någon av sina andra två skepnader. Om alla tre dödas är också Letial död. Han föredrar att uppträda i panterform, men skulle det gå dåligt för honom i en eventuell sammandrabbning drar han sig undan för att förvandla sig till den mänskliga gestalten, sedan till örnskepnad och sist åter igen till panterform.

PANTER

STY	72	STO	36	FYS	20
SMI	22	INT	17	PSY	21

Totala KP: 28
Skadebonus: 4T6
Förflyttning: L26

ÖRN

STY	12	STO	6	FYS	20
SMI	22	INT	17	PSY	21

Totala KP: 13
Förflyttning: F74/L2

MÄNNISKA

STY	36	STO	18	FYS	20
SMI	22	INT	17	PSY	21

Totala KP: 19
Förflyttning: L12

Panter	Bett	20	1T8
	2 Klor	22	1T6
Örn	Näbb	20	1T2
	Klor	22	1T3
Människa	Huggtänder	20	1T4
	Klohänder	22	1T6

Naturligt skydd: Osårbar. Tar halv skada av magiska vapen.

Färdigheter: Smyga 20, Gömma sig 20, Finna dolda ting 12, Lukta dolda ting 22, Lyssna 18, Upptäcka fara 21, Klättra 23, Hoppa 23, Schack & Brädspel 19, Kulturkännedom 12, Historia 9, Heraldik 7, Tala barbiska B2, Läsa barbiska B1, Spåra 19, Elementarism 10 och Illusionism 11.

Besvärjelser: FROST 7, LJUS 11, MÖRKER 6, ÖPPNA 10, MÖRKERVÄG 11, SINNESMASK 15, RÖRA SIG LJUDLÖST 15, FÖRVIRRA 14 och TYSTNAD 7.

Hjälteförmågor: Snabbslående, Stålblick, Tidskänsla och Snabbpsyke.

Demoniska förmågor: Osårbarhet och Hypnos.

Målsättning: Se Skymningsros och stycket om Letial.



SIRATSIA

"Siratsia, den sköna ungmön, hatad för sina tankar, älskad för sitt utseende."

Siratsia är utan tvekan den viktigaste SLP:n i grundäventyret. För att få ett bredare perspektiv på hennes personlighet och sätt att agera bör du noggrant studera det här stycket, grundäventyret och den historiska bakgrunden för Siratsia.

Gör Siratsia till en karaktärsstark och levande SLP, så levande att det kan orsaka rollpersonernas död.

Siratsia fyller 726 år det året äventyrarna korsar hennes vägar. Hon stoppade sitt åldrande då hon var tjugosex år gammal. Hon förvisade det till den tidlösa dimensionen, där hon också placerar allting hon trollar bort genom "ingentingbesvärjelsen". Om den tidlösa dimensionen skulle förstöras eller återkallas till den materiella världen blir Siratsia, fysiskt sett plötsligt sjuhundra år äldre!

Hon är mycket vacker med en ljus hy, nästan onaturligt svart hår som alltid är välskött. Numera är håret klippt i en pagefrisyr med en mycket lång och tjock tofs som hänger ner nästan till midjan, annars händer att hon har det hellångt, utslaget eller uppsatt med juvelbesatta spännen. Hennes stora, svarta ögon skimrar av livsstyrka. De är förföriska och får vem som helst att falla under hennes vilja. Ögonen pryds av ett par, tunna, svarta ögonbryn. De höga kindbenen, den välskapta, röda och frestande munnen, de gäckande, glansiga ögonen och den bleka huden gör anletsdragen perfekta som hos en porslinsdocka. Siratsia är ganska lång och slank. Dock döljer hon sina förföriska former under färgsprakande kläder av hög kvalité. Hon föredrar slätpressat siden och tycker om att klä sig i färger som är uppseendeväckande. Ibland har hon en ljusblå kåpa på sig som är enkelt formgiven och skimrar mystiskt i silver och skogens alla färger — alvkåpan. Hon bär alltid sin stav Pary III, armbandet Gharter och magihalsbandet Efert på sig.

Under normala omständigheter är hon vis, stillsam, tystlåten, självsäker, eftertänksam och hon skänker omgivningen en atmosfär av lugn. Hon bländar alla i sin närvaro med sin oerhörda skönhet. Siratsia är likt en avvaktande kattunge, söt och begärlig. När hon talar med sin mjuka röst, är hennes ord orubbliga och slutgiltiga. Hon visar nästan aldrig sina magiska kunskaper. Hon använder sig gärna av mentala besvärjelser, knappt märkbara för de drabbade.

Om hon hamnar i en situation där hon behöver extra kraftfulla besvärjelser mot sina fiender gör hon det också med full styrka.

Hon visar omedelbart vad sjuhundra års magistudier innebär, genom ett stort fyverkeri som de drabbade knappast kommer att glömma. Hennes personlighet kan skifta till kvickt handlande, och hon kan bli mycket offensiv men fortfarande vis och självsäker. Hennes "kattunge-attityd" ändras plötsligt till en målmedveten vildkatts beteende. Hon älskar att göra så att mycket magi sker på en gång, med en förskräckligt resultatgivande effekt. Tack vare sitt halsband Efert kan hon lägga flera besvärjelser under samma SR. Halsbandet, så väl som Pary III, har också några formler som kan vara mycket effektiva ur defensiv synvinkel.

EGENSKAPER

Som vanligt är det upp till dig att avgöra om hennes egenskaper ska förbättras eller försämras för att det ska bli en spännande kamp mellan henne och rollpersonerna. Alla värden som gäller här är utan inverkan från hennes föremål. Glöm inte att modifiera hennes egenskaper efter vilka föremål hon har på sig, när/om hon konfronteras med äventyrarna.

STY	12	STO	11	FYS	16
SMI	17	INT	21	PSY	40
KAR	20				

Totala KP: 14

5/- 5/- 5/- 6/- 4/- 4/- 5/-

Pary III	27	3T3+3
Nävar	17	1T3
Spark	13	1T6

Förflyttning: L13

Färdigheter: Siratsia kan alla Lärdomsfärdigheter till 21, samtliga Kommunikationsfärdigheter 17, (Övertala 25 och Sjunga B5), Uppfattningsfärdigheter 19 (Upptäcka fara 25), Tjuvfärdigheter 13 och Vildmarksfärdigheter 8. Barbiska kan hon tala, läsa och skriva B5, och sitt eget personliga språk kan hon t o m B5. Alla övriga språk som används i Ereb kan hon läsa, tala och skriva upp till B3 (hon har haft tid att lära sig...). Då hon använder sig av sitt eget kraftfulla språk när hon lägger besvärjelser får hon +2 i CL.

Hjälteförmågor: Järnnäve, Kattfot, Orientering, Tidskänsla, Skarpögd, Snabbslående, Tålig, Läkeförmåga, Orädd, Snabbläkning, Stålblick, Snabbfot, Fint, Hjältesprång, Giftskydd och slutligen Snabbpsyke. (Hon har dock inte samlat på sig särskilt många hjältepoäng därför att hon tillbringat sin mesta tid med att studera magi.) Hon har därför bara 20 extra hjältepoäng som hon kan spendera på att lyckas med färdigheter i kritiska ögonblick (för Siratsia existerar det dock knappast några sådana tillfällen).

MAGI

Hennes kunskap i magi är stor. Hon känner till alla kända besvärjelser som finns, och även de som finns i Appendix. Hon har en speciell förmåga att nå långt ut i världen med sina besvärjelser. Om hon lägger till en effektgrad multipliceras räckvidden med sig själv. Om hon därefter lägger till ytterligare en effektgrad multipliceras den nya räckvidden ytterligare en gång med sig själv. Alltså tar man kvadraten av det nya värdet för räckvidden. Detta kan verka alldeles för kraftfullt, men tänk på att det är ett resultat av sjuhundra års studier. Hennes FV i besvärjelser och skolor följer nedan. Allmänna besvärjelser 31, Animism 29, Symbolism 26, Elementarmagi 33, Illusionism 26, Nekromanti 25, Mentalism 33 och Harmonism 20.

"Ingentingbesvärjelsen" är unik i sitt slag. Det finns två versioner av den. En ritual och en besvärjelse.

I ritualen har Siratsia FV 35. För var effektgrad kan hon trolla bort 3 kvadratmeter. Mot levande mål måste

en extra effektgrad adderas för var tionde STO. Om målet är motvilligt får denne slå ett räddningsslag mot hennes PSY.

"Se på Siratsia och upplev det vackra, ty din tid blir förseglad och evig."

FÖREMÅL

Under sin långa livstid har hon samlat på sig en del magisk utrustning. Man kan tycka att hon inte har särskilt många föremål, men de är desto kraftfullare. Att de är få beror på att hennes intresse för magiska föremål inte är särskilt stort. Detta beror i sin tur dels på att hon behärskar alla kända besvärjelser, och dels på att hon inte gillar "det materiella", sedan hennes första fästes fall. Dessutom har hon inte haft tid att varken tillverka eller leta efter föremål eftersom hon har tillbringat sin mesta tid i sitt fäste och har studerat i sin magiska vita formelbok. Här nämns de föremål som hon har kommit över och har haft lust att behålla. Du får själv bestämma om du ska lägga till eller ta bort föremål, eller egenskaper hos föremål, så att spelbalansen väger något så när jämnt. Hennes föremål är mestadels defensiva, vilket hjälper henne att kunna vara offensiv själv. Om rollpersonerna möter henne ska hon inte bli alldeles för farlig för dem, men hon ska absolut inte vara lätt att besegra. Det kan vara svårt för dig att veta hur farlig hon ska göras. Ett bra förslag är att du tar dig tid till att göra några provstrider mellan Siratsia och de rollpersoner som kommer att spela äventyret (givetvis utan att spelarna är med!). Kom ihåg att rollpersonerna också kan ha föremål som kommer att göra utgången oviss. Kanske några av rollpersonernas föremål utnyttjas redan tidigare i äventyret.

GHARTER, DEMON-ARMBANDET

Armbandet är tillverkat av guld. Det är försett med ett "X"-mönster som följer dess utsida. Armbandet är sammansmält med en demon, som erbjuder sina krafter och förmågor till den som bär armbandet på sin arm. Demonens namn är Gharter. Han förvisades från kaos av demonernas furste och han hamnade i det materiella planet och strövade omkring och vandaliserade. En nekromantiker, Tyllut, gjorde sig känd hos folket som en god man genom att binda Gharter till armbandet. Tyllut visste inte att armbandet skulle få de krafter som det fick, och när han placerade det på sin arm underkastades han Gharters vilja. Gharter höll Tyllut i schack genom sin styrkeuttömning. Magikern dog under köttbitarnas invasion år 599 fO och blev sedan kummelgast. Hans vrede var stor mot armbandet, men han kunde inte göra något åt det i den existensform han befann sig i som kummelgast. Siratsia kom över armbandet då hon och hennes äventyrargrupp besökte Tylluts och hans bys folks gravvalv. Hon bär nu armbandet på sin högra arm. Gharter gillar Siratsia (eftersom hon utger sig för att vara ond) och då hon önskar ger han henne följande förmågor: STY +23, STO +4, FYS +4, SMI +3, INT +4 och PSY +20.

Demoniska förmågor: Regeneration, 1T4/SR, Snabbhet och Styrkeuttömning. Gharter hade tidigare vingar, men de tillhör hans fysiska kropp och kan ej användas till hennes fördel.

PARY III

Staven är gjord av något mörkbrunt träslag. Dess topp är försedd med en cirkel av guld på högkant. På nedre spetsen finns en liten guldknopp. Pary III är ett magiskt föremål som hon tillverkade i sin ungdom. Hon roades inte speciellt mycket av att göra föremål, och gjorde det bara då hon hade tid och fick lust att arbeta med något annorlunda. Hon har tidigare haft två liknande stavar, men båda dessa har genom tidens gång förstörts under olyckliga omständigheter. Hon kan låta staven sväva framför sig och parera tre attacker varje SR med CL 15, CL 10 respektive CL 5 på pareringarna. Staven tillfogar 3T3+3 i skada. Alla attacker den parerar måste komma inom en 90-gradig vinkel. Staven paralyserar det offer den träffar under 1T6 SR. Ett framgångsrikt räddningskast mot 15 kan rädda offret från paralyseringen. Utöver detta måste ett träffat offer slå ett räddningskast, rollpersonens STO mot stavens skada, eller stötas omkull av kraften i slaget. Stavens BV är 35, och den väger en BEP. Staven försörjs med NEXUS och FÖRTROLLA VAPEN E3.

EFERT, MAGINS HALSBAND

Halsbandet är tillverkat av flera kedjor av glittrande silver. Några diamanter är placerade i det och gnistrar i ljuset. Mitt på finns en mycket vacker rubin. Om man tittar noggrant ser man att dess inre liknar en vacker röd ros. Rosenrubinen sprider röda strålar då den belyses. Halsbandet fick hon i sin ungdom av prins Dejavin som var trolovad med henne. Det hade redan då magiska förmågor. Senare försåg hon halsbandet med ytterligare magi. Från början fanns TELEPORTERA E3 3 ggr/dag, OSYNLIGHET E3 3 ggr/dag och OSÅRBARHET E3 3 ggr/dag. Själv lade hon till en sorts konstant BESVÄRJELSE-KVICKHET på det. Med hennes speciella förtrollning kan hon kasta tre kvicka formler/SR, eller två vanliga formler som normalt inte är kvicka. Skymningsros skapades genom en mäktig FATA MORGANA, som blev så kraftfull att den har blivit verklig, men som ständigt måste försörjas med NEXUS. Denna NEXUS-besvärjelse ligger också i halsbandet. Om det förstörs, förstörs också Skymningsros. Allting i halsbandet är försörjt med NEXUS.

SIRATSIAS KÅPA

Siratsias ljusblå, silverskimrande kåpa kom hon över under sin äventyrliga tid. Den har skyddat henne bättre än någon plåtrustning skulle ha gjort. Hon fick den under sin äventyrarsäsong (92 fO) då hon, tillsammans med några vänner, räddade livet på en grupp alvpilgrimer i Månskensskogen. Kåpan absorberar 4 och gör henne svårare att träffa, minus 4 i CL för alla attacker. Den har också fjärde gradens KNÄCKA E6 mot svartfoksvapen), försörjd av NEXUS, och aktiveras mot alla vapen som träffar henne. Kåpan väger endast ett halvt BEP. Eftersom det är en alvkåpa absorberar den 6 utomhus och ger -6 i CL på fientliga attacker. Utomhus har den desutom +6 på kamoflage. Kåpan skiftar färg efter skogens utseende.

ARMBANDET HOSORI

Detta armband tillverkade Siratsia själv. Det är en enkel och användbar sak. Armbandet består av en enkel läderrem med fyra silverkulor. Det sitter fast på

hennes arm med en FÖRSEGLA E5. Förseglingen kan endast avlägsnas om den skingras. Armbandets verkliga förmåga är STÅLSLAG E4, även det försett med NEXUS. Om hon skulle hamna i en sådan situation att hon blir tillfångatagen aktiverar hon en OSYNLIGHET E1, ej NEXUS, som gör armbandet osynligt. Därför kommer troligen ingen att upptäcka det vid en eventuell visitering. På armbandet har hon andra besvärjelser som kan komma till nytta i en situation där hon skulle vara fångad: TELEPORTERA E1, ELD E3, KNÄCKA E2 och ytterligare en OSYNLIGHET E1. Ingen av formlerna har NEXUS.

BERES FLÖJT

Siratsia skaffade en enkel flöjt då hon lärde sig sina harmonistbesvärjelser. Hon skickade ut en av sina mäktiga odöda tjänare för att finna ett bra instrument. Den vampyr hon skickade ut kom tillbaka med denna flöjt. Då hon lägger harmonismbesvärjelser med flöjten kostar det ett PSY mindre än normalt, dock aldrig mindre än ett PSY. Hennes CL i besvärjelsen ökar också med +3. Flöjten har även en laddning på 10 PSY som hon kan dra ifrån och lägga till sina egna då hon tycker att det passar.

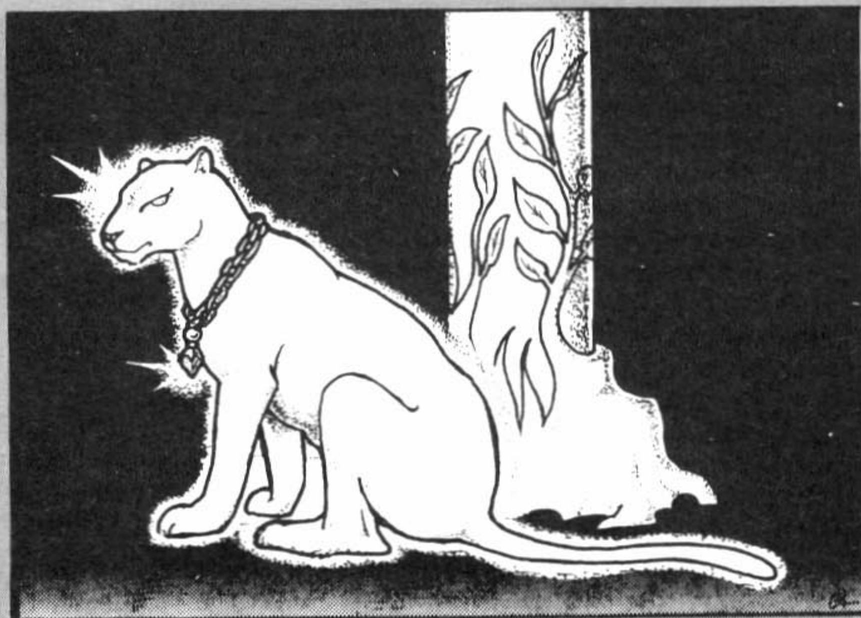
SIRATSIAS VITA FORMELBOK

Boken är helt vit och skimrar blekt när den är uppslagen. Den sprider en rysande kyla omkring sig. Små fina snirklar av guld finns inlagda i bokens pärm. Häri står allting om hennes upptäckt av "ingentingbesvärjelsen". Längst bak i boken har hon lagt det pergament hon först hittade som hade med den att göra. Boken är nästan oförstörbar. Det enda som skulle kunna förstöra den är draken Alad-Archs förödande eldsflamma. Boken har ett antal sigill (NEXUS) som kan trotsas av henne själv. När hon använder boken utlöses inga sigill. Den oförsiktige kommer att upptäcka att även Siratsias vita formelbok är en mäktig fiende. Sigillen är:

- BLIXT E3. Hon kan beordra boken att börja skjuta blixtar mot allt levande (utom henne själv) inom tio meter. Blixtarna har en chans på 10 att träffa sina mål. Boken kan avfyra två blixtar varje SR. Den skjuter inga blixtar mot den som direkt vidrör boken.
- STOPP. Den som inte lyckas övervinna 25 med sin INT kan inte komma närmare än två meter från boken.
- KÖLD E6. Aktiveras var gång boken vidrörs. Kölden åskådliggörs som en snöstormsvirvel som omger boken (2 m i diameter).
- FÖRTVINA EXTREMITET. Den som vidrör boken måste övervinna 25 med sin PSY eller få den kroppsdel som rörde vid boken förvriden och obrukbar.
- FÖRSEGLA E6. För att öppna boken måste besvärjelsen skingras.
- LOCKELSE. Den som börjar läsa i boken måste slå ett räddningskast mot 25 med sin PSY, eller fortsätta läsa.
- LIVSUTTÖMNING. Om bokens läsare misslyckas med ett räddningsslag mot 25 med sin PSY kommer han att förlora 1 PSY (och 1 FYS om läsaren vidrör boken under läsningen) för varje läsminut.
- INFLYTANDE E6. Den som fortsätter att läsa kommer bitvis att omvändas. Formelboken har ett INFLYTANDE E6 30%. En kontroll görs var var tolfte SR någon läser i den, dvs en kontroll varje minut. Se mer angående denna besvärjelse i Tilläggsreglerna i Appendix. Besvärjelsen tvingar läsaren att fortsätta i Siratsias spår...

LABORATORIEUTRUSTNING

Siratsias utrustning, som hon till största delen har i sin arbetskammare är bortom allt förstånd. Om man lyckas läsa hennes böcker kommer man underfund med att hon har böcker som handlar om alla sorters känd magi, och även sådan som är helt okänd — ett bra ställe att föra in de nya, tidigare okända, besvärjelser som finns i Tilläggsreglerna. Böckerna är många och mycket tunga, om rollpersonerna tar med sig några kan de innehålla nya besvärjelser som du planerar att införa i din rollspelsvärld. Kom ihåg att det är mycket svårt för rollpersonerna att tyda hennes böcker. Alla är skrivna på ett språk som bara hon kan. Bland alla hennes böcker finns en lärobok för hennes språk, färdighetskatogori B, kostar 10 att tala, 10 att skriva. Man kanske kan tyda något ur hennes böcker om man har boken till hands. För övrigt har hon magisk forskningsutrustning för 15.000 gm.



NYA REGLER

Här följer några extra regler som du kan använda om du tycker att det kan vara nödvändigt. Använd bara de regler som passar i din rollspelsvärld.

TABELL FÖR SLUMPGÅNGAR

I Svartfolksgrottornas tre lägre nivåer används denna tabell för att avgöra hur gångarna går. Tabellen kan också användas om rollpersonerna hittar en grotta eller en ruin. Invånarna kan då vara vad som helst, du väljer, eller så kan du använda Slumpmötestabellen. Om det uppstår något som inte passar in på kartan: Slå om. Om något markeras mad "x" innebär det att det finns en eller flera gångar i olika riktningar. För att avgöra varje enskild riktning slår du 1T10: 1= norr, 2= nordöst, 3= öst, 4= sydöst, 5= syd, 6= sydväst, 7= väst, 8= nordväst, 9= upp och 10= ner. Förslagsvis använder du ett rutat papper. Varje ruta kan vara tio meter, vilket kan vara lämpligast i Edretch, eller någon annan skala som passar för ändamålet. För att avgöra hur många rutor det ska vara mellan varje tärningskast kan du slå 1T4.

01-15	Inget speciellt, gången fortsätter
26-30	Gången svänger, X
31-43	Tre-femvägskorsning, X
44-50	Gången går upp en nivå
51-55	Gången går ner en nivå
56-60	Schakt med bro
61-70	Schakt utan bro
71-80	Återvändsgränd
81-85	Fälla
86-90	Vaktpost (1T4 vakter)
91-95	Bostadssal (2T6-2 invånare)
96-98	Krigarband (2T6 krigare)
99	Utgång med 2T6 vakter
00	Utgång utan vakter

ÖVERRASKNINGSKONTROLL

En överraskningskontroll, eller ett orienteringskast, om man hellre vill kalla det så, är ett svårt INT-kast, eller ett normalt taktikslag, beroende på i vilken situation överraskningskontrollen ska utnyttjas. I de situationer som nämns nedan som exempel bör en överraskningskontroll göras för den eller de som drabbas. En misslyckad kontroll innebär att den rollperson som misslyckas inte kan fatta något beslut under den SR som slaget gjordes. Slaget upprepas varje ny SR tills personen lyckas "orientera" sig. I vissa speciella situationer kan denna regel ignoreras, helt efter vad du tycker är realistiskt. Sådana situationer kan uppstå i ett moraliskt mycket pressat läge för rollpersonerna, eller då den person som misslyckas med sin kontroll blir attackerad i närstrid. Man kan också enbart, eller både och, använda sig av den regel som finns i Drakar och Demoners grundregler: Att SL bestämmer att spelarens deklaration inte får ta mer än ett visst antal sekunder. Om tiden går ut innan spelaren deklarerat vad hans/hennes rollperson ska göra står rollpersonen kvar där den är, oförmögen att göra något. Här nedan finns några exempel då en kontroll bör göras. Det går säkert att finna flera situationer.

- Bakhåll. Den drabbade gruppen slår ett orienteringsslag för var och en, eller ledaren slår för hela gruppen.
- En person får ett hårt slag som får honom/henne att trilla omkull.
- En person vaknar upp efter att ha varit medvetslös, eller har sovit djupt.
- En person har teleporterats till en ny plats.
- En situation som är allmänt överraskande och onormal för rollpersonerna.

FALLA EFTER ETT SLAG

Om man träffas av en attack kan man riskera att falla. När en person träffas tar denna en skada. Den totala skadan, innan man räknar med rustningens ABS, jämförs med den träffade personens storlek+styrkans värde i motståndstabellen, personens storlek+styrkevärde på motstånd. Ett misslyckat tärningsslag innebär att personen tappar balansen. Om det träffade offret misslyckas med ett svårt smidighetskast kommer han/hon att falla omkull. Slå eventuellt överraskningskontroll. Om offret lyckas med sitt smidighetskast kan han/hon få halv chans på sina färdigheter resten av SR. Regeln kan bli ganska omständig för SL att använda i strid, men kan vara bra i speciella strider som ska göras mer spännande och realistiska. Det går att göra om regeln till en hjälteförmåga.

MODIFIERAD STRID

I närstrid kan många olika situationer uppstå då man måste modifiera anfallarens CL. Du kan ta del av alla, några eller inga av modifikationerna som nämns i tabellen här nedan. Det finns många fler lägen som kan uppstå. Du kan ha dessa som riktlinjer.

ANFALLARENS MODIFIERING

• Är yrvaken:	-5 första SR, -4 andra SR, -3 tredje SR
• Ligger ned:	-4
• Är bländad:	-6
• Befinner sig i tjock dimma:	-2
• Förflyttar sig:	-2/extra ruta, -1 för stickvapen.

FöRSVARARENS MODIFIERING

• Ligger ned:	+5
• Är blind:	+5
• Är bländad:	+3
• Är dold (t ex av draperi):	-3
• Är överraskad:	+5
• Är försvarslös (t ex bunden):	+8 (skadan fördubblas, upp till SL)
• Rusar förbi:	-3

NYA FÄRDIGHETER

DÖLJA MAGI

Typ: LÄR
Grundegenskap: INT
Kostnad: 5
BC: 0

Om man lyckas med denna färdighet kan en besvärjare lägga en besvärjelse utan att någon märker att magi-

kern gör de speciella rörelser och uttalar de ord som normalt används. När man utnyttjar färdigheten måste man addera ytterligare en effektgrad till besvärjelsen för att uppnå önskad effekt. Färdigheten bygger på intelligens, psykisk kraft och smidighet (besvärjelsens gester). Den SL som önskar kan räkna ut ett medelvärde istället för att använda INT som grundegenskap. Om besvärjaren dessutom önskar tala om annat samtidigt som besvärjelsen förbereds eller läggs måste han/hon lyckas slå mot sitt differensnummer. Ett fummel innebär snedtändning. Perfekt innebär att besvärjelsen blir extra effektiv.

BAKHÅLL

Typ: TJU
Grundegenskap: SMI
Kostnad: 5
BC: 0
Kategori: B

En person som är kunnig i denna färdighet kan smyga nära inpå ett intet ont anande offer och göra en attack, dock endast med ett lätt vapen. Detta kan bli ett otäkt lönnmord. För varje FV i färdigheten ökas lönnattackerarens CL att träffa med 1. I tabellen nedan anges med hur mycket skadan ska multipliceras.

Om tjuven misslyckas att slå mot sitt differensnummer blir skadan endast normal, och multipliceras inte alls.

FV: FAKTOR
0: x1
1: x1.5
2: x2
3: x2.5
4: x3
5: x3.5

Denna färdighet är främst tänkt för tjuvar och jägare. Jägare kan använda pilbåge istället för ett lätt närstridsvapen. Detta gör tjuvar till farliga lönnmördare och jägarna till dödliga prickskyttar. Denna färdighet skulle också kunna passa under stridsfärdigheter eller lärdomsfärdigheter, men ligger under tjuvfärdigheternas kategori eftersom det är tjuvarna och jägarna som har lärt sig utnyttja denna teknik.

BESVÄRJELSER

Här presenteras några nya besvärjelser som man kan ha glädje av. Främst är det Siratsia som behärskar dem. Om rollpersonerna finner någon ny formelbok i äventyret, hos Siratsia eller i ett annat äventyr kan det vara ett utmärkt tillfälle för dig att lägga in de nya besvärjelserna.

TOLKA VINDAR

Skola: Animism
Skolvärde: 15
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: Spec.

Med den här besvärjelsen har man möjlighet att tolka vindarna på samma sätt som Fadarims prästinnor. Läs stycket om Att tolka vindarna för att få en uppfattning av besvärjelsens möjligheter och begränsningar. Man måste lägga en besvärjelse per försök att ta del av någon vinds budskap.

BESVÄRJELSE-KVICKHET

Skola: Alla
Skolvärde: 17
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: S/2 (se text)

För varje effektgrad kan besvärjaren lägga en normalt "icke-kvick" besvärjelse så att den blir kvick. Den har ingen effekt på besvärjelser som redan är kvicka.

OSÅRBARHET

Skola: M
Skolvärde: 17
Räckvidd: Beröring.
Varaktighet: S/2 (se texten)

För varje effektgrad kan den förtrollade ta emot 1T6 skadepoäng. Om den förtrollade attackeras med ett magiskt vapen hjälper inte besvärjelsen. Magin syns inte som någon sorts sköld eller skyddande aura.

LANDA

Skola: M
Skolvärde: 8
Räckvidd: Sx2 rutor.
Varaktighet: Endast omedelbar

För varje effektgrad ignoreras 1T6 skadepoäng vid fall, eftersom fallet bromsas upp.

HELIGHET/OHELIGHET

Skola: A & N
Skolvärde: 12
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Speciell

Då någon tillverkar ett föremål kan det förses med heliga eller oheliga effekter. Om det är en animist som lägger besvärjelsen blir det heligt och om det är en nekromantiker blir det oheligt. För varje effektgrad ger föremålet 1T4 i skada mot heliga/oheliga varelser och ting. Odöda är oheliga och tar skada av helighet. Vanligast är att man laddar vatten med välsignelsen. Se också INFLYTANDE nedan.

INFLYTANDE

När ett magiskt föremål skapas kan det få en otäck förmåga: att omvända ägaren till ondskan, eller till godhet, beroende på vem som gjort föremålet. Om tillverkaren önskar att föremålet ska få ett visst inflytande, måste han lägga en ritual som bygger på besvärjelsen HELIGHET/OHELIGHET. Föremålet måste också förses med PERMANENS och NEXUS. Utöver den permanenta förlusten av PSY för NEXUS måste magikern offra ytterligare ett permanent PSY, för att få föremålets INFLYTANDE att fungera. Om det läggs HELIGHET i föremålet kommer det att få ett gott inflytande och det kommer att försöka omvända ägaren till godhet. Om det läggs OHELIGHET kommer föremålet att försöka omvända ägaren till ondska.

För varje effektgrad får föremålet 5% inflytande. Varje gång någon använder föremålet, för varje timme man läser ur en eventuellt förtrollad bok, eller för varje dag man har det i sin ägo, måste användaren/läsaren/ägaren slå ett räddningskast i motståndstabellen mot den skicklighet magikern hade i sin HELIGHET/OHELIGHETsbesvärjelse när han lade den i föremålet. Ett misslyckat resultat innebär att ägaren får

föremålets inflytelseprocent minus offrets PSY av sin själ omvänd till godhet eller ondska, beroende på föremålets förmåga. Om offret vill försöka bli av med föremålet slår han 1T100. Om tärningsvärdet understiger, eller är lika med, det procentvärde av själen som är erövrad, är han så fäst vid det att offret vägrar att göra sig av med det. Om han trots allt skulle bli av med det kommer han att söka efter det tills döden hindrar honom. Varje dag av sökande kan offret slå 1T100. Om resultatet fortfarande understiger, eller är lika med, procentvärdet måste han fortsätta sitt sökande.

När 100% av offrets själ har fallit för föremålets inflytande är han en slav under föremålet och dess skapare!

ANDRA ÄVENTYR

Det här kapitlet beskriver några äventyrsuppslag i Barbia som till viss del är anpassade till grundäventyrets platsbeskrivningar. Dessa uppslag är till för att du ska kunna utveckla dina egna äventyr i Barbia. Detta är en lathund för att sätta fart på din fantasi. Känn dig helt fri att ändra och hitta på dina egna äventyr!

ÖSTANVINDENS MÅNSTEN

BAKGRUND: Se den historiska bakgrunden för Fadarims Tempel.

ÄVENTYRET: Rollpersonen/rollpersonerna bör vara prästinnor i Fadarims tempel. Uppgiften är att finna östanvindens månsten.

KOMPLIKATIONER: Att lista ut var den finns. Det finns en ledtråd i Fadarims historia som kan få rollpersonerna att söka på Östanberget. Det är det historiska stycket där prästinnan Fadarim själv berättar att hon söker sin vila i Östanvindens tecken. Det kan få en att misstänka att Fadarim har tagit månstenen med sig och uppsökt det östra berget där hon har sin grav. (Bland prästinnorna är det känt att Fadarim ligger begravd i Östanbergets topp.) En annan ledtråd är Östanstjärnan, den stjärna man endast kan se från Fadarims tempel, och som tycks lysa över Östanbergets topp — det är den eftersökta månstenen. Bergsbestigningen till Fadarims grav kan vara besvärlig, och även vättarna i bergskristallgrottorna kan utgöra vissa svårigheter. I bergstrakten lurkar andra varelser omkring som hör till Vindtoppsbergens fauna.

SKåDEPLATS: Fadarims tempel, Vindbergen och Fadarims grav.

JAKTEN PÅ GRAVSKÄNDARNA

BAKGRUND: Redan sedan långt tillbaka har staden Babor stridit mot sjöfolket som lever i Ardibukten. år 353 eO dök de upp på nytt och satte käppar i hjulet för sjöfarten. Deras piratverksamhet ledde till ett långt krig, som år 374 eO slutade med att både Ardibuktens herre, ledaren över det habulonska folket, och kejsar Les av Barbia stupade. år 377 eO slöts fred mellan de båda folken. Som ett tecken på folkens vänskap begravdes de båda stupade herrarna i samma gravvalv på en ö nära Babor i Ardibukten. Allt sedan dess har folken levt i fred och har hjälpt varandra, ända tills nu. År 610 plundrades graven av ett nyfiket gäng äventyrare som sökte rikedomar. De kände inte till gravens symboliska värde. När det habulonska folket upptäckte skändningen sas fredsavtalet upp och krig bröt ut på nytt.

ÄVENTYRET: Kejsar Yddris av Barbia har utfäst en stor belöning till den som kan fånga äventyrarna och återföra de stulna skatterna. Kejsaren har inte möjlighet att strida mot habulonerna i väst, då han har sina styrkor utspridda i norra delen av landet där han krigar mot Klan Tridor. Det är bara en tidsfråga innan habulonerna har intagit Ardibuktens västkust och stormar Barbias huvudstad Babor. Äventyrarna, som är prisjägare eller lycksökare, åtar sig uppdraget att söka reda på äventyrarna, men det finns konkurrenter om belöningen.

KOMPLIKATIONER: Genom att spåra, höra sig för på värdshus och gårdar, göra undersökningar hos misslynta och misstänksamma nomadstammar vars stolthet kan komma ikläm om de misstänks för att gömma undan skändarna, kanske rollpersonerna kan finna dem. Gravskändarna själva är ett gäng äventyrare som är vana vid samarbete och fungerar effektivt ihop. De räknar inte med någon nåd, utan flyr för sina liv. En ytterligare komplikation för rollpersonerna skulle vara om SL införde intriger i spelgruppen. Intrigerna kan vara:

- Någon som vill rentvå sitt namn och personligen vill ta åt sig all äran genom att fånga skändarna.
- Någon som själv vill lägga beslag på rikedomarna.
- Någon som själv vill ha hela belöningen för infångandet och inte tvekar att döda de andra rollpersonerna i gruppen

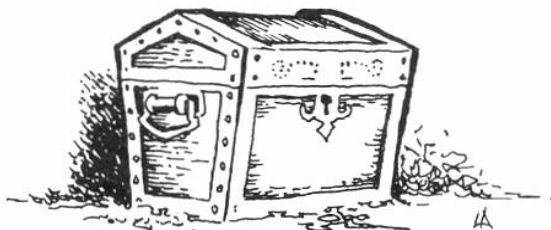
Under jakten på gravskändarna kan ett spår vara en eller flera döda äventyrare ur skändarnas grupp. Det visar att det förekommer intriger även i den gruppen.

Äventyret kan spelas av två spelgrupper. En som spelar skändarna (de kan först spela ett äventyr som går ut på att plundra ett gravvalv, du får själv konstruera ett sådant äventyr) och en annan grupp som spelar jägarna.

SKÅDEPLATS: Jakten börjar förmodligen i Babor och fortsätter ut i Barbias vidsträckta vildmarker. Var jakten slutar, det vet ingen...

HANDELSHUSEN I BABOR

I Babor finns flera handelshus vars funktion beskrivs närmare i kapitlet om Politik i Barbia. Här finns möjlighet att skapa äventyr mellan de hårt konkurrerande företagen. Vem kommer att gå med störst vinst? Kommer de renhåriga att vinna, eller kommer den som utnyttjar illegal handel, spioneri och sabotage att lyckas bäst? Rollpersonerna kan jobba för, eller anställas av ett företag som behöver hjälp. Kanske är det en släkting till någon av rollpersonerna som det har börjat gå dåligt för. SL kan också låta ett intrigspel råda, då spelarna får spela var sitt företag.



DEN FÖRSVUNNA MITHRILTRANSPORTEN

BAKGRUND: Se år 357 eO "Den försvunna mithriltransporten" i Barbias historia.
ÄVENTYRET: Äventyrarna har av Nidabergens dvärgar fått i uppdrag att söka reda på den försvunna mithriltransporten.
KOMPLIKATIONER: Ingen känner till mithrilgruvans exakta position (inte ens dvärgarna, så hemlig var den) eller vad som egentligen hände. Därför kommer rollpersonerna att få finkamma den trakt där gruvan misstänks ha legat. Då kommer de att finna grottan med spindeln Ghartov... SL kan göra några fler grottor som rollpersonerna först finner och utforskar. Kanske kommer de att hitta den riktiga mithrilgruvan... Se nedan.
SKÅDEPLATS: Ghartovs grotta och trakten kring den. OBS: Rollpersonerna måste vara dvärgar. Detta är ett mycket hemligt uppdrag!

AVGRUNDSGRUVAN

BAKGRUND: Nidabergens dvärgar vill leta reda på den hemliga mithrilgruvan i Barbia. Man har också hört talas om att det har börjat uppträda monster på jordytan, som egentligen hör till underjorden. Hos dvärgarna väcker det misstankar om att Arranar och hans dvärg-team grävde för djupt, och på så sätt försvann.
ÄVENTYRET: Äventyrarna har fått i uppdrag av Nidabergens dvärgar att söka reda på mithrilgruvan som säkert bevarar en gåta och en förmögenhet i mithril. Äventyrarna går i dvärgen Arranars fotspår. Dvärgarna vet ungefär var gruvans hemliga entré ligger.
KOMPLIKATIONER: Rollpersonerna får leta efter gruvans öppning. I trakten kanske de stöter på ett och annat monster av kolossal storlek. Monstret hör hemma i underjorden, och genom att följa dess spår kan man hitta den hemliga gruvan. Gruvan är delvis raserad. Klättrar man ner i det hisnande schaktet börjar man upptäcka obruten mithril. Man kan undra varför man slutade bryta mithril och övergav gruvan. Längre ner upptäcks en ingång till en helt annan värld — underjordens facinerande men farliga domäner! Därifrån kommer avgrundsmonster av ofattbara dimensioner. Under sökandet efter gruvan kanske rollpersonerna finner Ghartovs grotta, se ovan. OBS: Rollpersonerna måste utgöras av ett gäng dvärgar, ty detta är ett mycket hemligt uppdrag.
SKÅDEPLATS: Trakten kring Ghartovs grotta. Gruvan får du rita själv. Även den underjordiska världen och dess invånare får du skapa själv.

EN BRYGD ÅT KUNGEN

DEL 1: RECEPTET

BAKGRUND: En viktig person har förhäxats (förgiftats, insjuknat, eller vad du nu önskar...) av en mystisk sjukdom som leder till döden. Ingen vet något botemedel. Sjukdomen har orsakats av en ondsint magiker eller en härskare i ett annat land.
ÄVENTYRET: Att söka reda på receptet på ett botemedel. Receptet kan finnas hos den magiker, etc, som orsakade sjukdomen.
KOMPLIKATIONER: Svårigheten är att kunna få tag på receptet från magikern, som ogärna lämnar det ifrån sig. Ytterligare en svårighet är tidsbegränsningen som avgörs av hur länge kungen, etc, klarar av att stå emot sjukdomen. Resan från den sjuke till magikern och tillbaka kan vara besvärlig. Inte minst om äventyrarna söker magikern i Klan Tridors läger! En lite småelak SL kan göra resan ännu besvärligare genom att utnyttja Barbias kalla och ogästvänliga klimat till det yttersta.
SKÅDEPLATS: Förslagsvis kan det vara kejsar Yddris som har förhäxats av en magiker eller häxa som anlitats av Klan Tridors överhuvud, Gehard Blodsgjute.

DEL 2: SORGEROS

Motmedlet måste göras av en ros som har bevattnats av sorgetårar som fällts för en död och vuxit upp på en grav. Det finns en sådan ros, men bara på en plats — nämligen på Terendils grav vid skogen Grenor.
ÄVENTYRET: Hämta rosen, göra ordning brygden och bota den sjuke.
KOMPLIKATIONER: Tidspressen och resan. Det rollpersonerna inte vet är att den som plockar rosen binds för livet till rosen och dess framtida hälsa... (Se Terendils Hus). Kanske behövs det fler svåråtkomliga ingredienser? Eventuellt kan det behövas månstensskrap från Kettael.
SKÅDEPLATS: Terendils hus vid skogen Grenor.

KALABALIKEN I EDRETCH

ROLLSPELS- OCH FÄLTSLAGSÄVENTYR

BAKGRUND: Edretchs svartfolk har länge varit en plåga för trakten. Nu är det dags att göra något åt det. Kejsaren kanske kan undvara några av sina män till att hjälpa till.
ÄVENTYRET: Först ska Edretchs kung dräpas. En liten grupp äventyrare hyrs till uppgiften. Som sekundärt mål ska även andra viktiga kaptener och personer undanröjas. Detta är ett mycket farligt uppdrag som belönas väl med befordran och klingande mynt. (En motivaticn till att någon överhuvudtaget åtar sig självmordsuppdraget kan vara hämnd. En annan orsak kan vara att frita en fånge som betyder mycket för rollpersonerna, etc.)

Sedan ska en armé ge sig in i grottorna för att rensa upp. Allt svartfolk ska utplånas! Armén kan ledas av skickliga rollpersoner.
KOMPLIKATIONER: Att smyga omkring i Edretchs grottor för att nå centrum, bryta sig förbi livvakterna, döda Jätterman och ta sig därifrån levande är mycket svårt, tja, låt oss säga — osannolikt. En magiker med Ljusväg kanske kan göra det lättare, men de tre magikerna i Edretch kanske kan motverka en sådan plan...
SKÅDEPLATS: Edretch — svartfolksgrottorna.

ALAD-ARCHS DRAKSKATT

BAKGRUND: Alla har väl hört talas om drakarna och deras skatter? Men, har någon någonsin hört talas om att någon har sett den väldiga draken Alad-Arch i Vindtoppsbergen? Chansen är väl rätt liten, eftersom han under senare sekler har hållt sig gömd i sin boning där han vilar på en överflödande bädd av ofantliga skatter från forna tider. Sagorna om Alad-Arch berättar om den vita draken, som ända sedan tidernas

begynnelse har väntat på att genomföra en uppgift, en uppgift som har tilldelats honom av gudarna. Det finns några som påstår sig ha sett Alad-Arch. Draken har beskrivits som så stor att den liknade ett frosttäckt berg som reste sig från bergskedjan och lyfte sig mot himlen. Innan solen förmörkades av bestens kolossala gestalt såg man det vita fjäll- och juvelpansaret glittra som iskristaller. Alad-Arch är en varelse som går igen i många legender och berättelser, och hans skatt beskrivs ännu enormare. Hans rikedomar är så stora att till och med den jättelika draken Alad-Arch bleknar bort i rikedomarnas mängd. Alad-Arch är en drake bland drakar!

ÄVENTYRET: Att döda draken och ta skatten.

KOMPLIKATIONER: Att döda draken är egentligen en ganska omöjlig uppgift, men det finns många äventyrare som tror att de är odödliga, bara för att de än så länge är obesegrade. Alad-Arch kan få dem att friska upp minnet till en sann mardröm som får dem att minnas hur dödliga de är. Nåväl, det kanske finns någon hjälte som är Alad-Arch värdig. Alad-Arch är en utmaning för den allra skickligaste drakdödare.

SKÅDEPLATS: Till det här äventyret används beskrivningen över Alad-Archs boning i Vindtoppsbergen.

KEJSARKRIGET

FÄLTSLAGSÄVENTYR

Med hjälp av Gigantreglerna kan den som gillar att spela fältslagsäventyr göra något riktigt roligt av det krig som utspelar sig i Barbia. (Se mer i kapitlet om Politik i Barbia.) Det finns många olika möjligheter att spela krigen.

- En spelare kan sköta kejsar Yddris och hans arméer, en annan spelar Klan Tridor, medan en tredje spelare sköter piraterna i Ardibukten.
- Flera spelare spelar Yddris arméer. Varje spelare är en officerare som sköter sin egen avdelning. SL sköter Klan Tridor och piraterna i Ardibukten.

Hur det än spelas bör det finnas ett tidsschema som reglerar händelseförloppet. Ett händelseschema kan en kreativ SL konstruera. Schemat bör täcka upp striderna dag för dag. På vissa speciella dagar kan det ske händelser som till exempel extra tillförsel av armé-styrkor till en eller en annan trupp, piraterna anfaller från Ardibukten, Alad-Arch röjer, nya nomadstammar slår sig ihop med (eller drar sig ut ur) Klan Tridor, svartfolket i Edretch samlar sina avskyvärda styrkor för att härja i trakten, nödår kommer, Tyclofon och hans virvelvind lägger sig i striderna, osv. Väder och vind kan också vara intressant att hålla reda på. Med hjälp av utomhuskartan över Barbia kan spelarna och SL flytta omkring sina arméer.

Något som ger extra krydda åt fältslagsspelet är Fadarims tempel och Siratsia. Om Templet av någon anledning, beslutar att hjälpa till i kriget kan det göra livet surt för motståndarna med vindarnas bistånd. Ty, vinden kan fungera som spion åt Fadarims prästinnor och den kan hindra projektilvapnens effektivitet. Svärden i templet kan komma till nytta för den som kan utnyttja krigsmagi. Om Fadarims tempel lägger sig i striderna kommer säkert även Tyclofon att lägga sig i. Om det inte finns något vänskapligt avtal mellan prästinnorna och honom kommer han med säkerhet att ta motsidans parti, bara för att göra segern svårare för Fadarims prästinnor. Om du låter Siratsia hålla igång under fältslagsäventyret kan hon även bli en maktfaktor när hon börjar skapa sitt paradis och upprättar sitt rike. Vad som egentligen händer då är något du själv får besluta. Att Siratsia tar makten i regionen är ett alternativt slut på ett händelseschema.

Den spelledare som önskar kan göra fältslagsäventyret till en stor kampanj där grundäventyret med Siratsias vita formelbok ingår, tillsammans med andra deläventyr (en eventuell insjuknad kung kan vara en del i ett händelseschema, vilket leder till rollspelsäventyr). Handelsintrigerna i Babors handelshus kan också påverka stridsföringen. Hur mycket varor kommer ut till de stammar som inte enat sig med Yddris? Vilka resurser sätts emot för att hindra det? Lönnmord på handelsmän och krigsledare kan också rollspelas. Kommer andra omkringliggande länder att ha intresse av kriget i Barbia?

Siratsia utgör verkligen ett hinder för de olika parter som kan tänkas slåss i landet, eftersom hon hotar med att själv lägga beslag på det. Om rollpersonera misslyckas med att hindra henne tvingas de stridande parterna att ingå avtal med henne. Siratsia har bollen i sin hand.

ÄVENTYR I ANDRA ÅLDRAR

I den historiska bakgrunden till Barbia kan man läsa om åtskilliga händelser som har utspelat sig under årens gång. Man kan lägga äventyr i andra tidsåldrar då det politiska förhållandet var annorlunda. Man kan låta spelarna spela historiska händelser med historiska personer, men det kan lätt bli tråkigt, eftersom det bör bli som det står i historien. Spännande äventyr skulle kunna vara: Slaget vid El-Glamor, Siratsias äventyr, Gravplundrarna, Slaget i Ardibukten, Edretchs krig mot alverna, Fritagningen av prinsessan som fångades av Edretchs svartfolk, Urban Stenskägges äventyr, Gehard Blodsgjutes skräckvälde då Yddris gömdes undan Gehards sökande, med mera.

I SIRATSIAS RIKE

Om nu Siratsia lyckas med det hon vill kan det ge möjlighet till en mängd nya och annorlunda äventyr. Finns det andra sätt att oskadliggöra henne på? Hur är det att vara Siratsias verkställare eller att ingå i hennes hov?

EREBALTOR

0 50 100 150
MIL

Trakorien
Jorduas-hur
Orghin
Barbia
Ransard
Palinor
Mirel
Västerhavet
Klomellien
Cereval
Masevabukten
Akrogal
Landori
Kardien
Goiana
Zorakin
Jorpagna
Berendien
Hynsolge
Nidland
Demon-tungan
Krun
Erebos
Felicien
Caddo
Kopparhavet
Samkarna
Soluna
Efaro
Golwyndas Sötvattenshav





NV
NÖ
V
Ö
SV
SÖ
S
Drakrännan
Silverblads-
skogen
Kettgel
Månskens-
skogen
Ledos vik
Si-Nel
ALDER
Vindtopps-
Glitter
sjön
Ara
Fadarim
Glimmer-
ån
Sendul
Ardibukten
Vesse
Ljunga-
Babor
Habulon-
öarna
Äng
Spelarnas karta.


De eldsprutande
drakarnas
vidder
BARBIA


bergen
Ghenvik

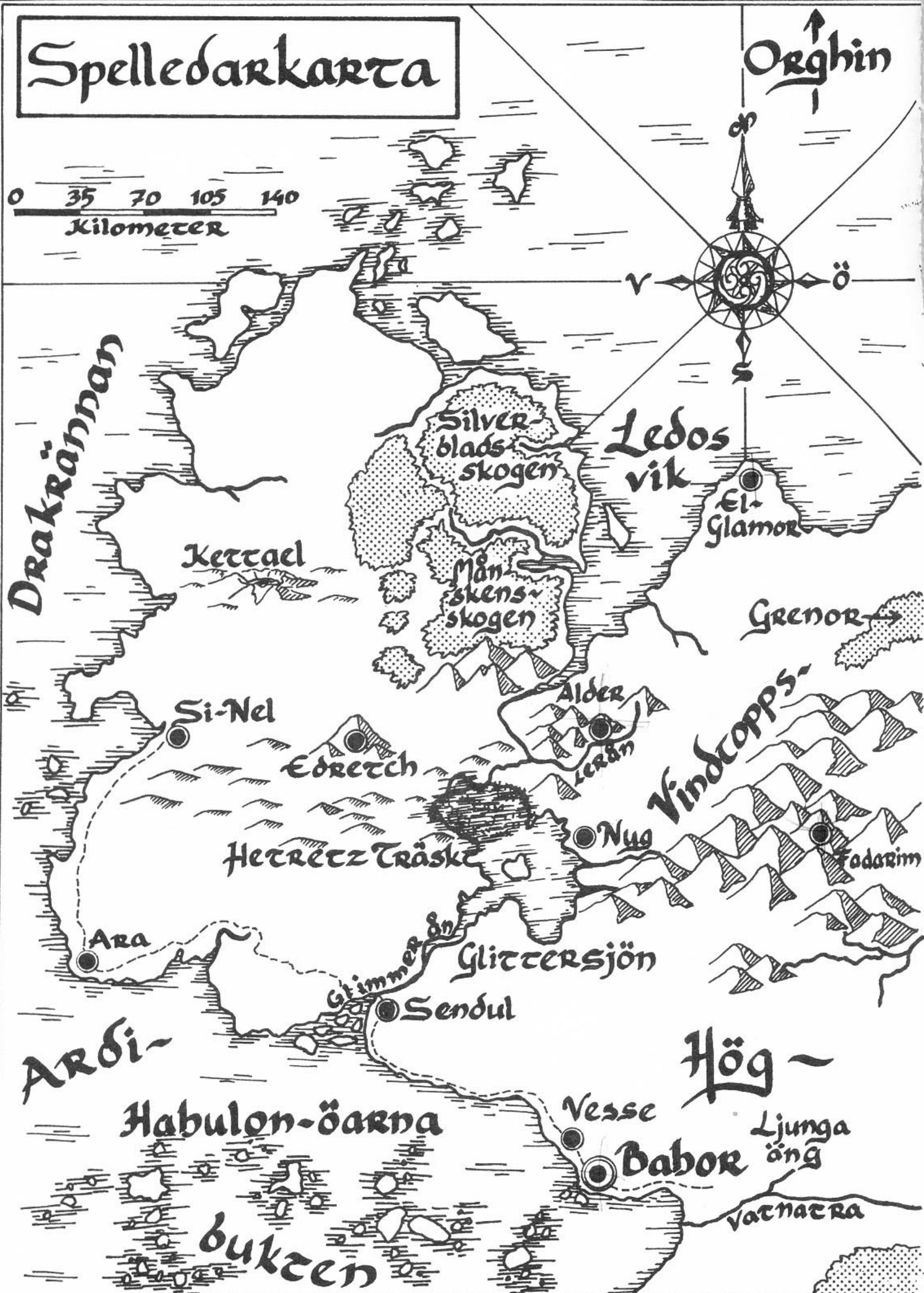



Ghenfloden
Edegin-bergen




Nidabergen


Höglandet
Vatnatra
Nargurs Skogar


Spelledarkarta
0 35 70 105 140
Kilometer
Orghin
V
Ö
S
Drakrännan
Silver-
blads-
skogen
Ledos
vik
El-
Glamor
Kettael
Mån-
skens-
skogen
Grenor
Alder
Si-Nel
Edretch
Lerån
Vindtopps-
Nug
Hetretz Träsk
Fadarim
Ara
Glimmerån
Glittersjön
Sendul
Ardi-
Hög-
Habulon-öarna
Vesse
Ljunga
äng
Babor
Vatnatra
bukten

BARBIA

De eldsprutande
Drakarnas
vidder

Akrogal →

Skym-
nings-
ros

Maseva
bukten

Mithril-
gruvan

Terendils
hus

bergen

Gharrovs
grotta

Ghenvik

Urill

By eller vik-
tig plats.
Område m.
mycket moln
o. dimma.
Skog
Träsk
Sjö
Flod/Å

Alad-Arch

Ghenfloden

Edegin-
bergen

Landet

Norra Cerbergen
(Nidabergen)

Déjavu

Nargurs Skogar

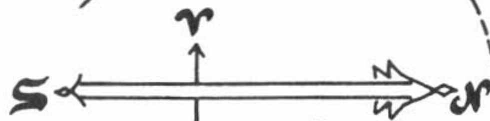
Vindtoppsbergen

Stig

Trappa

0 2 4 6 8 10

Kilometer



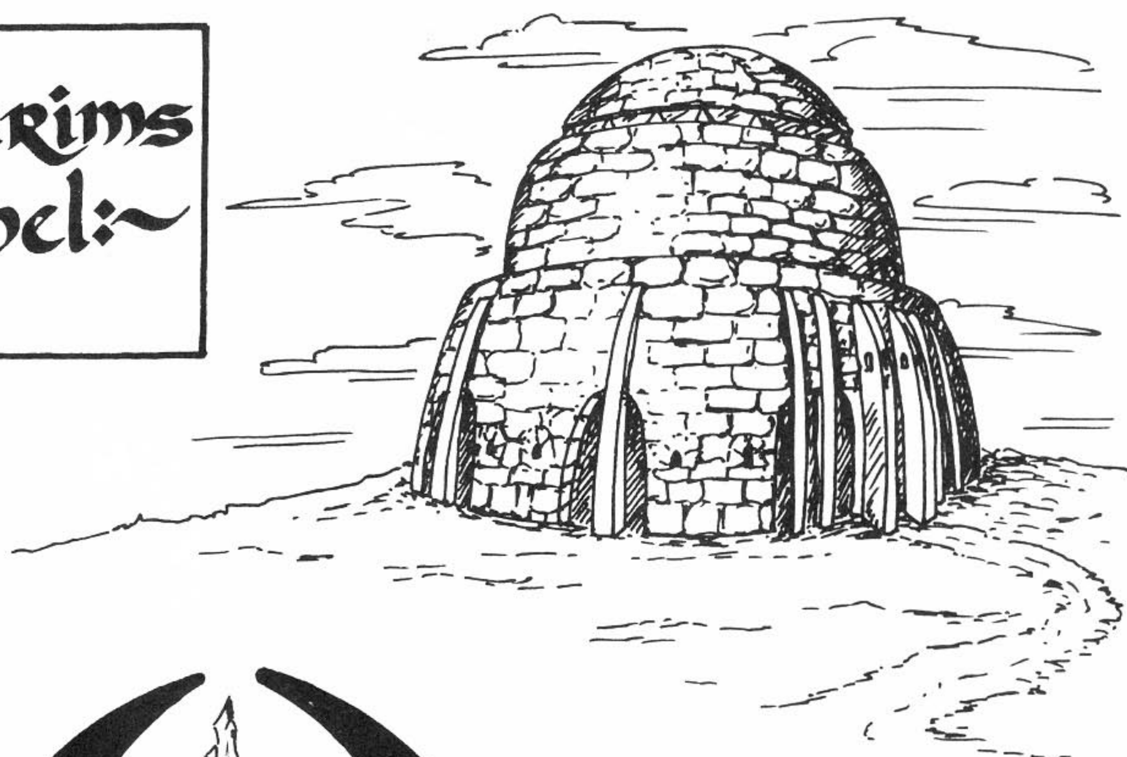
B

D

A

C

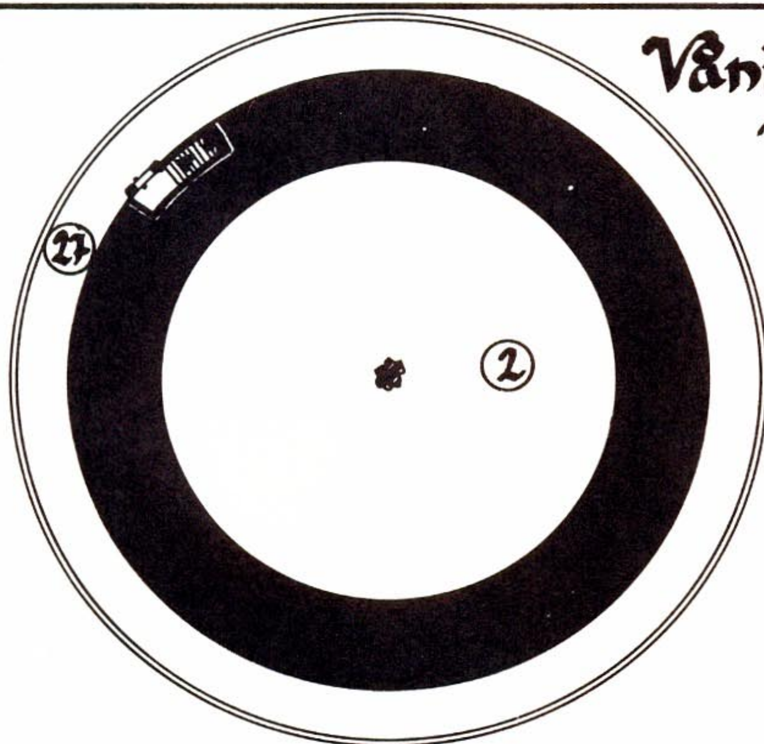
Fadarims Tempel

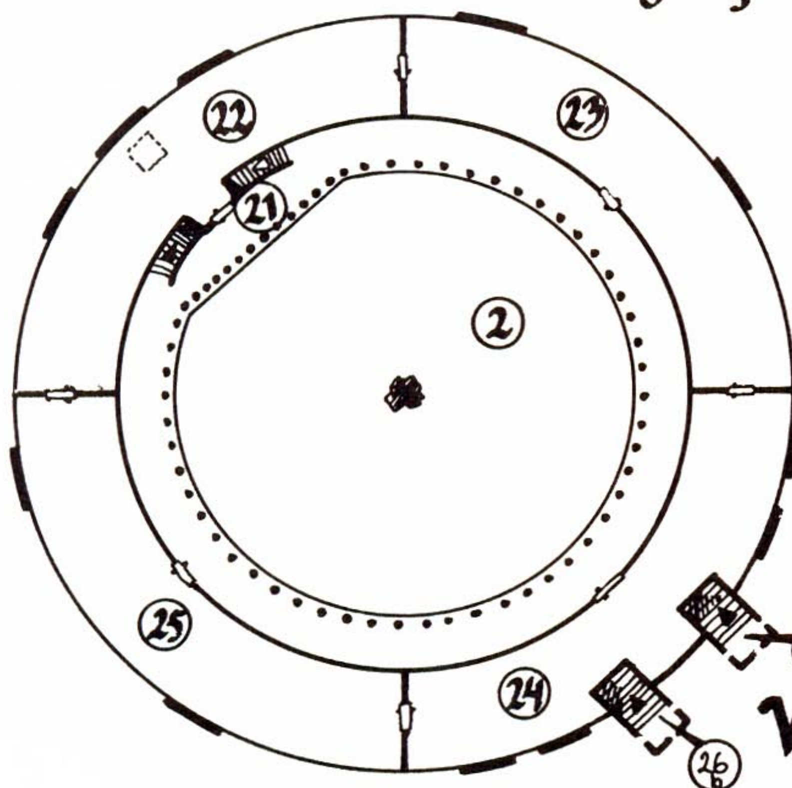


27
27
Våning +2
22
24
26
Våning +1
2
1
Våning ±0
Våning -1
29
32
28

Fadarims Tempel – Vindarnas Tempel.

Våning +2:

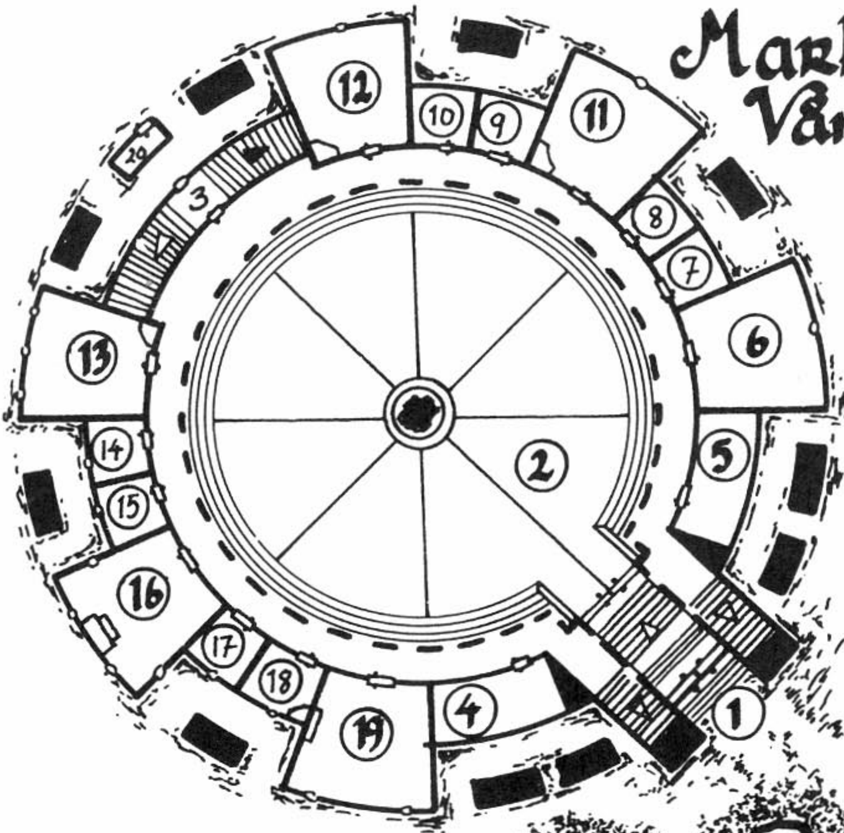




Våning +1

Markplanet, Våning ±0:





28
29
30
31
32
33
34

Våning -1

Svart-Folks-Grottorna.

12

10



7

6

8

9

13

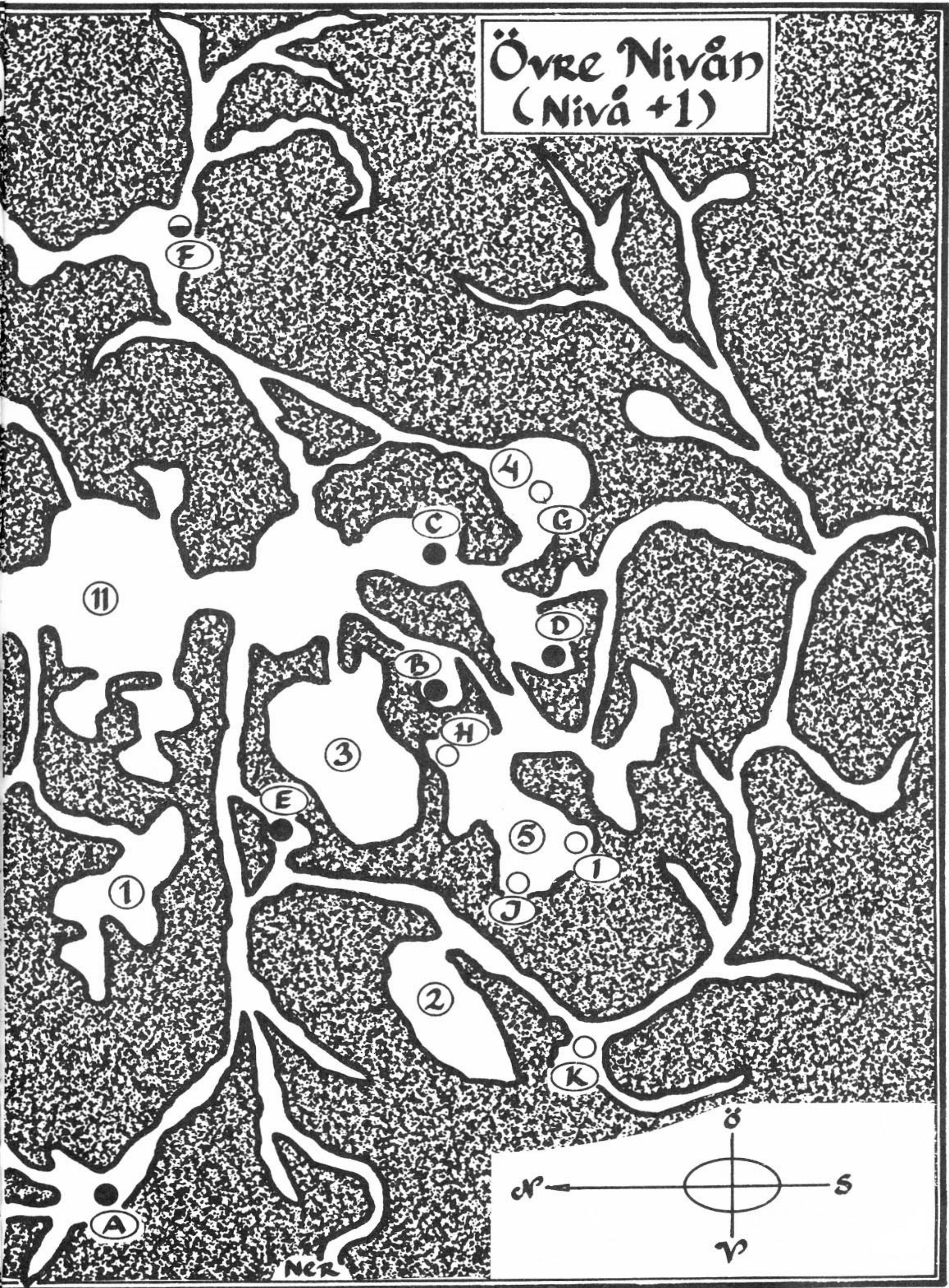
Ⓐ – Ⓚ Schakt

○ Schakt uppåt

◒ Schakt uppåt och nedåt

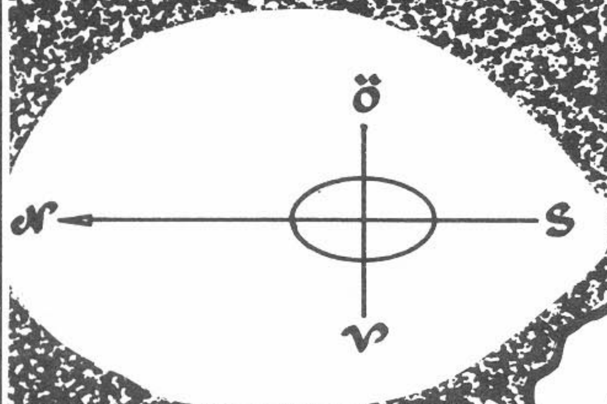
● Schakt nedåt

0 10 20 30 40 50 meter



Övre Nivån
(Nivå +1)
F
4
G
C
11
D
B
H
3
E
5
I
1
J
2
K
Ö
N
S
V
A
NER

Ingångsnivån
(Nivå +-0)



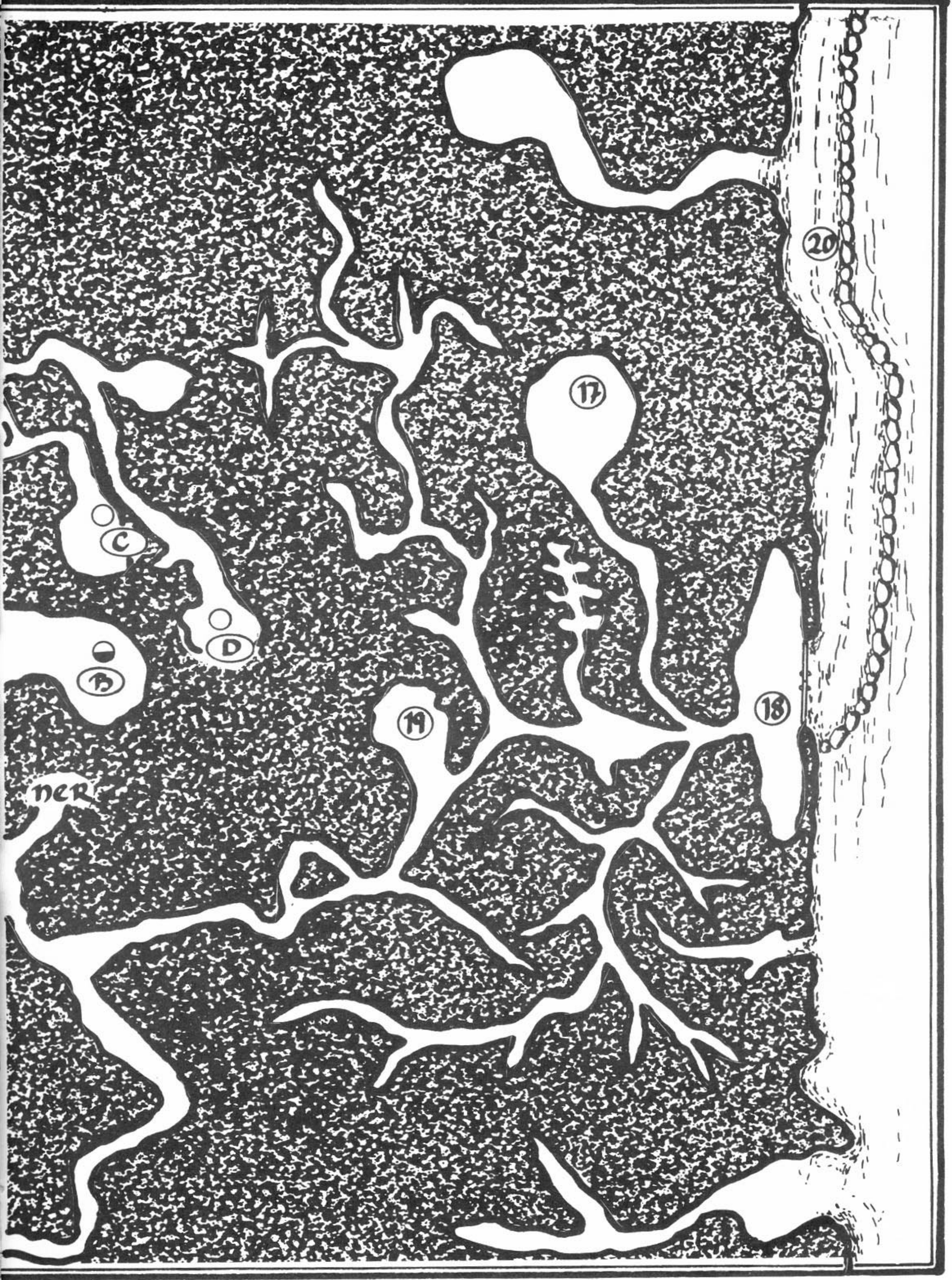
16
F
15
14
21
a
E
A

Ⓐ – Ⓕ Schakt

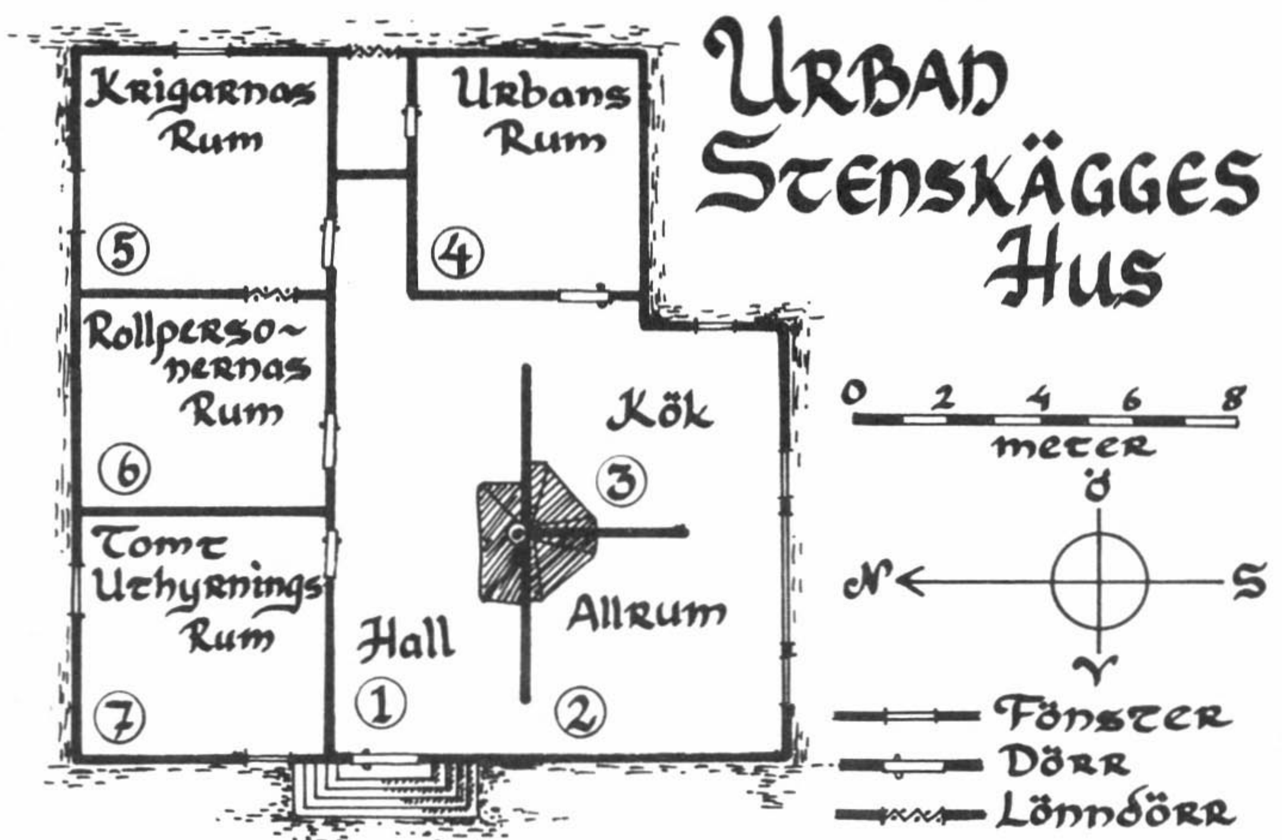
○ Schakt uppåt

● Schakt nedåt

◒ Schakt uppåt och nedåt



20
17
C
D
B
19
18
NER



Illusionsfästet ~: Déjavu :~

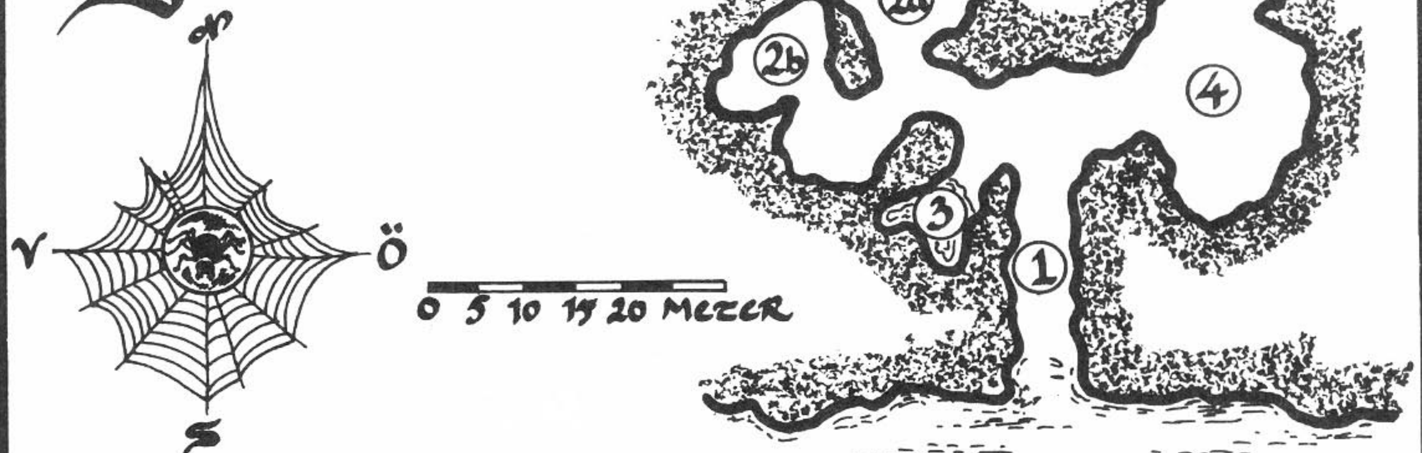
—— = Verkliga saker

- - - - = Konturer av illusionsfästet

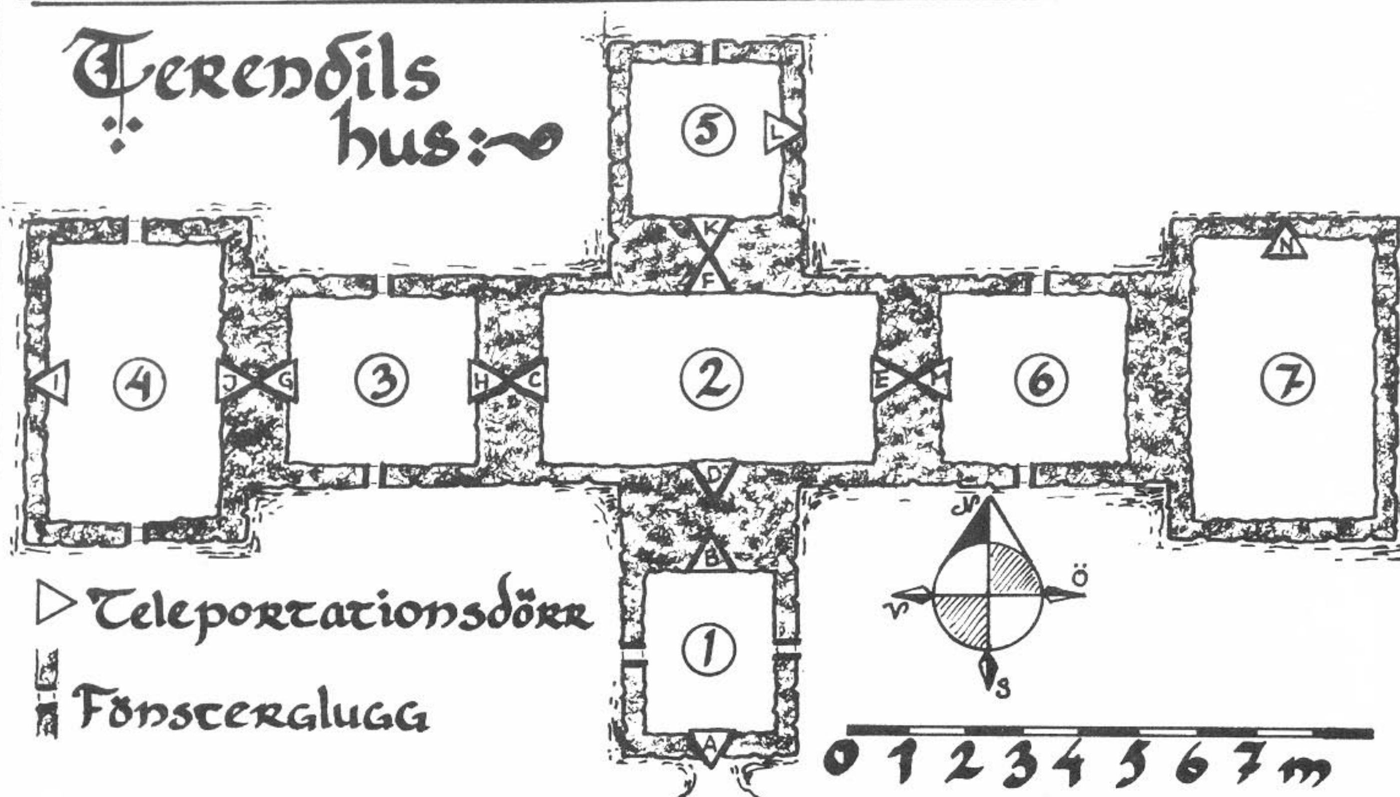
De dödas brunn i El-Glamor.

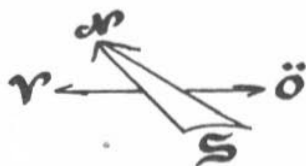
4 4 4
4 4 4
3a
N
V Ö
S
2 1
Guld-
lucka
5
3b
4 4 4
4 4 4
0 2 4 6 8 10 meter

Spindeln Ghartovs Grotta.



BABOR


Terendils hus:
1
2
3
4
5
6
7
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
N
N
Ö
V
S
Teleportationsdörr
Fönsterglugg
0 1 2 3 4 5 6 7 m

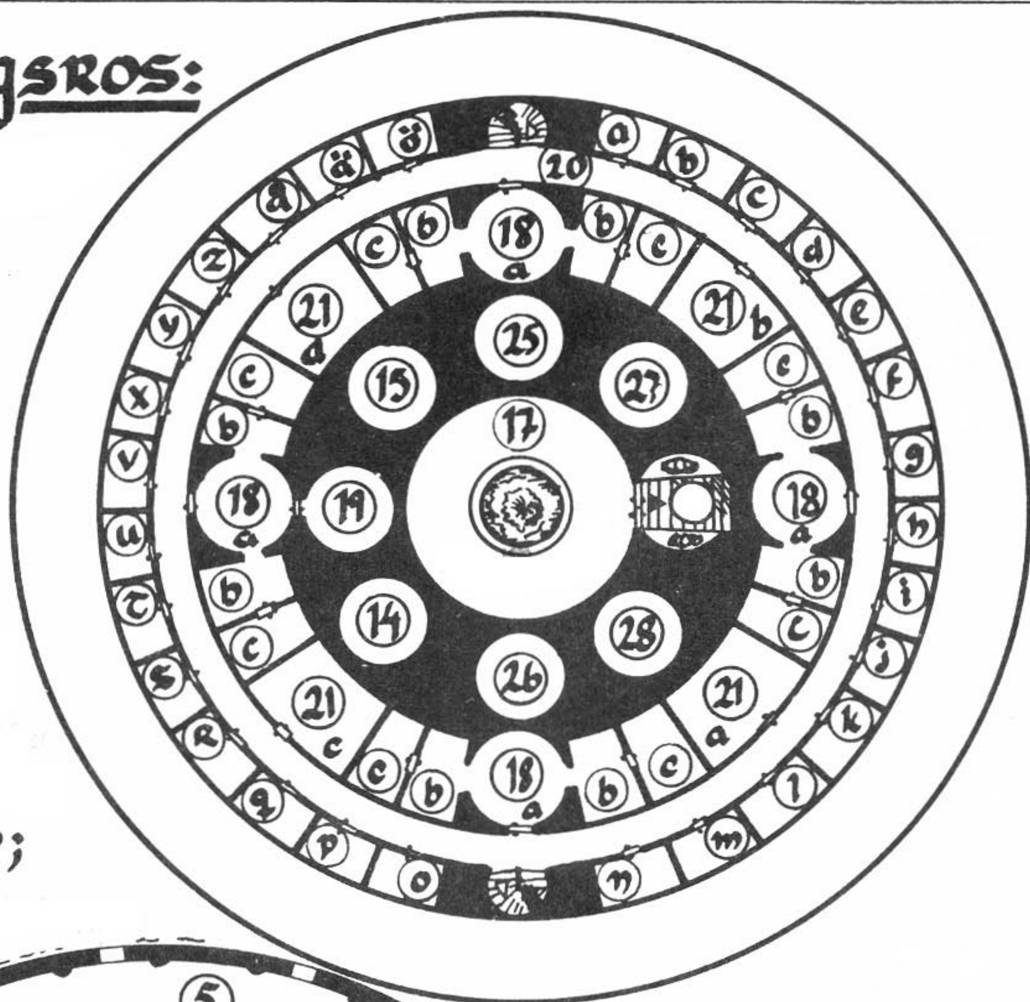


Skymningsros

53 48 47 52 46 45 51 50 44 43 49 42 40 38 41 41 17 13 1 35 36

Skymningsros:

Andra Våningen:



Botten våningen; Första Våningen:

5
4a
8
9
10
11
3a
26
15
27
13
12
2
1
14
28
26
6
3b
7
4b
5

0 10 20 30 meter

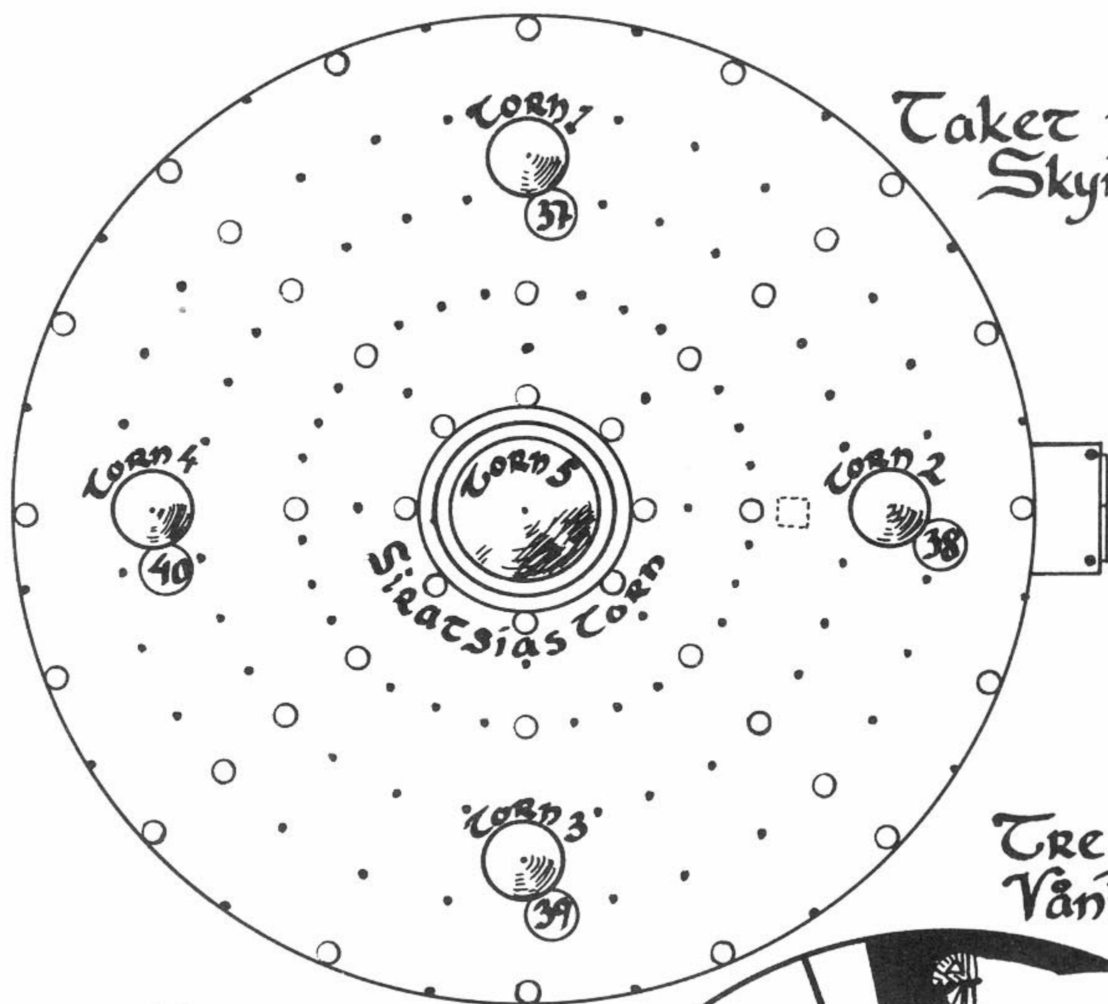
N
V
Ö
S

Till 9

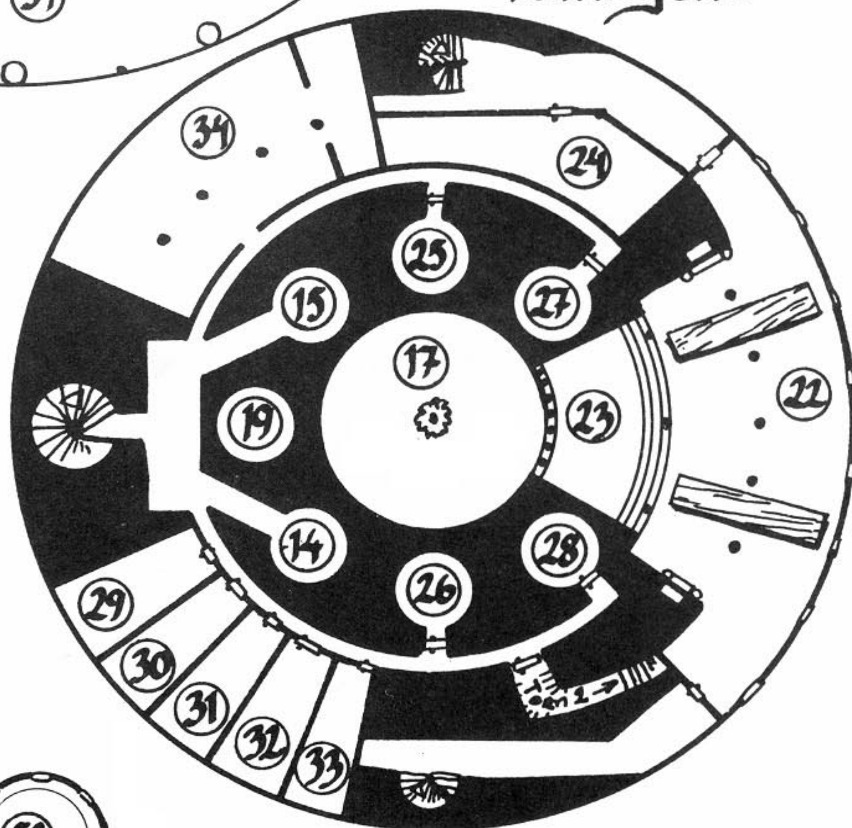
35

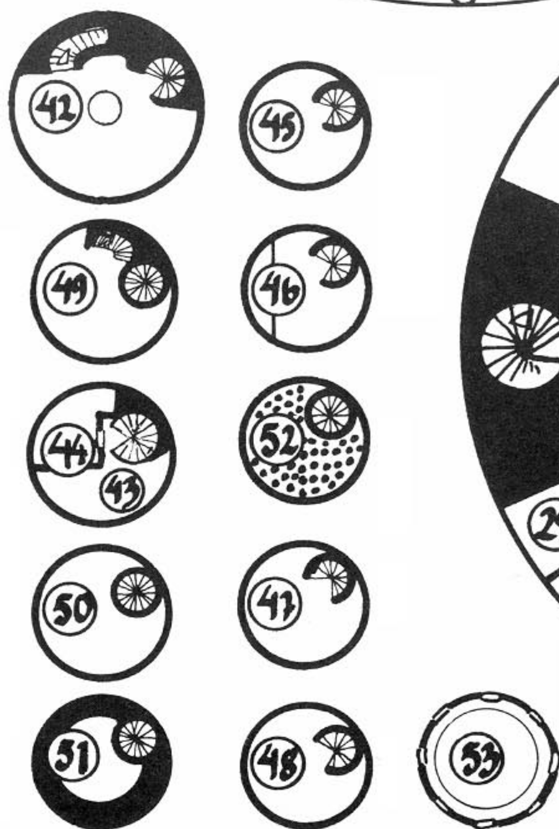
Vinkällaren:

Taket på Skymningsros:



Tredje Våningen:





Siratsias Torn:


De
Döda
Vindarnas
Cyklon.

HUR BARBIA KOM TILL

Redan 1985, gjorde jag de första skisserna på *Siratsias vita formelbok* som då enbart var till för min spelgrupps omfattande DoD-kampanj. Den versionen omfattade då endast ett fyrtiotal sidor med lite text och noteringar om det viktigaste. Efter vänners uppmuntran skrev jag en ny version som expanderade till det tredubbla i sidantalet, som jag av någon anledning övertalades till att försöka sälja några lösryckta exemplar av. Det var då Thomas Gunnarsson dök upp och tursamt nog lade beslag på modulen. Tack vare honom hamnade den hos Äventyrsspel och Anders Blixt. Han gav sin kritik och ville ha vissa ändringar.

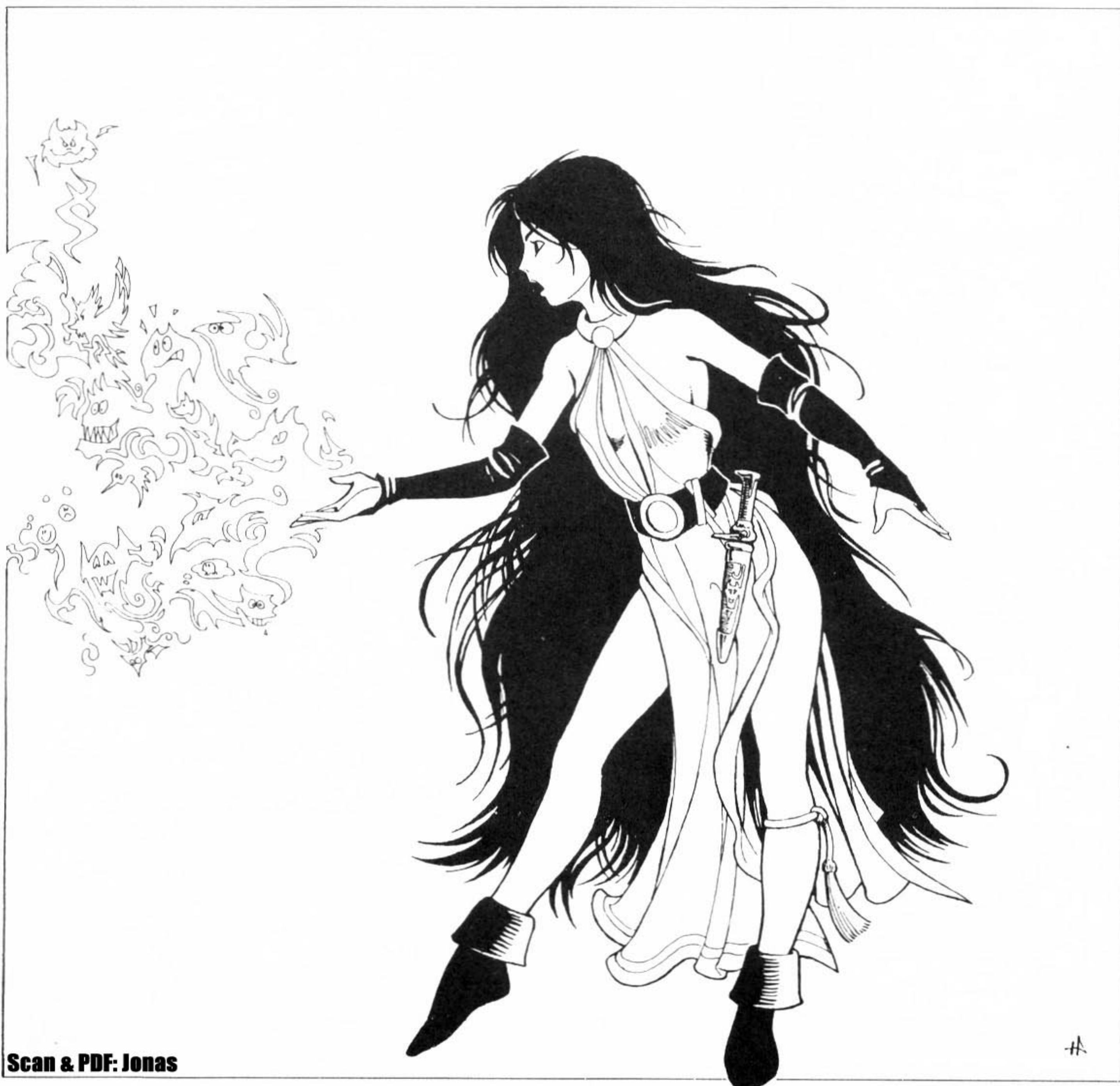
Några månader senare hade volymen ökat med 100%. Anders blev nöjd och äventyret hade blivit vad det är nu. Detta var sommaren -88.

Eftersom Ereb Altor nästan helt utelämnade fakta om landet Barbia och då liknande moduler (som Torshem och Trakorien) är döpta efter området som beskrivs, fann det sig naturligt att kalla även den här modulen efter landets namn, nämligen *Barbia*.

Från början var *Siratsias vita formelbok* tänktsom en box, med en del annorlunda ideér. Jag hoppas att nuvarande layout befinnes nöjsam och mer hanterlig än box-formatet.

Nu när jag ser tillbaka på *Siratsias vita formelbok* som helhet, tror jag att det är en av de få prestationer som jag verkligen är nöjd med. Jag ser fram emot att se en reaktion på projektet. Det som drivit jobbet framåt har varit de förtrollande miljöerna (med en viss inspiration från filmen *Red Sonja — Barbarernas hämnd*). Vad som varit den starkaste drivkraften är Siratsia, som nästan blivit en levande personlighet med säregna karaktärsdrag. Kanske en av de kraftfullaste SLP med de mest annorlunda drömmarna som hittills har skapats till Drakar ochDemoner!

— Marcus Thorell



ÄVENTYRSSPELS

BARBIA

EN ÄVENTYRSMODUL I EREB ALTOR



NDER ORÄKNELIGA ÅR HAR NOMADERNA DRIVIT SINA BOSKAPSHJORDAR ÖVER BARBIAS VIDA SLÄTTER. KRIGSHERRE HAR AVLÖST KRIGSHERRE OCH SKIFTANDE ALLIANSER HAR STRIDIT MED VARANDRA OM KÄLLOR, BETESMARKER OCH ALLT ANNAT SOM SKÄNKER MAKT BLAND STÄPPENS FOLK.

DE EVIGA VINDARNA HAR BLÅST ÖVER GRÄSET, FÅNGAT DESS BERÄTTELSER OCH FÖRT DESSA MED SIG. I FADARIMS TEMPEL HAR TÅLMODIGA PRÄSTINNOR SEDAN LYSSNAT PÅ VAD VINDARNA HAR HAFT ATT FÖRTÄLJA OCH PÅ DETTA SÄTT SKAPAT SIG EN BILD AV VAD SOM SKER I BARBIA.

NU HAR FADARIMS PRÄSTINNOR UPPTÄCKT SPÅREN AV EN MYSTISK, OKÄND MAKT, VARS HANDLINGAR MYCKET VÄL KAN PÅVERKA HELA BARBIAS FRAMTID.

SIRATSIAS VITA FORMELBOK ÄR EN OMFATTANDE ÄVENTYRS- OCH KAMPANJMODUL TILL EXPERT DRAKAR OCH DEMONER. I MODULEN FINNS ETT HUVUDÄVENTYR, UPPSLAG TILL BIÄVENTYR OCH INFORMATION OM BARBIA, EN REGION I NORDVÄSTRA DELEN AV KONTINENTEN EREB.

OBS! DETTA ÄR INTE ETT SPEL. DU MÅSTE HA TILLGÅNG TILL EXPERT DRAKAR OCH DEMONER FÖR ATT KUNNA SPELA BARBIA



02-703